Quoi de neuf dans la 2011

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ajouter diamètre

Menu: Technique > Cotation > Ajouter Ø

Ligne de commande: *ajdia*

Barre d'outils: Technique > Ajouter Ø

Description:

Cette commande permet d'ajouter facilement le symbole diamètre à une cote existante.

Diamètre

Apres avoir lancé la commande, il suffit de sélectionner les cotes, le symboles sera ajouté si il n'est pas déjà dans la cote

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Aligner

Menu : Modification > Aligner

Barre d'outils : Modification > Aligner

Ligne de commande : Aligner

Aligne les objets avec d'autres objets en 2D et 3D.

La commande ALIGN permet de déplacer, de faire pivoter ou de mettre des objets à l'échelle pour les aligner sur d'autres objets.

Choix des objets :

Sélectionnez les objets que vous voulez aligner et appuyez sur ENTREE.

Déterminer les paires de points sur lesquels aligner les objets sélectionnés

Ajoutez des points de départ aux objets que vous voulez aligner et des points d'arrivée à ceux sur lesquels vous voulez aligner les objets sources. Vous pouvez utiliser un maximum de trois paires de points de départ et d'arrivée pour aligner un objet.

Avec une paire de points

Spécifiez le premier point source :

Indiquez un point (1).

Spécifiez le premier point d'arrivée:

Indiquez un point (2).

Spécifiez le deuxième point source :

Appuyez sur Entrée.

Si vous sélectionnez une seule paire de points de départ et d'arrivée, les objets sélectionnés seront déplacés en 2D ou 3D du point de départ (1) au point d'arrivée (2).

Avec deux paires de points

Spécifiez le premier point source :

Indiquez un point (1).

Spécifiez le premier point d'arrivée:

Indiquez un point (2).

Spécifiez le deuxiemz point source:

Indiquez un point (3).

Spécifiez le deuxième point d'arrivée:

Indiquez un point (4).

Spécifiez le troisième point source ou :

Appuyez sur Entrée pour n'utiliser que deux paires de points.

Si vous sélectionnez deux paires de points, vous pouvez déplacer, faire pivoter et mettre à l'échelle les objets sélectionnés en 2D ou en 3D, afin de les aligner sur d'autres objets.

Mettre les objets à l'échelle des points d'alignement ? [Oui/Non] :

Entrez Oui ou appuyez sur Entrée pour Non.

Le premier ensemble de points de départ et d'arrivée définit le point de base de l'alignement (1, 2). Le second ensemble de points définit l'angle de rotation (3, 4).

Une fois que vous avez entré le second ensemble de points, Cadidesk vous demande de mettre l'objet à l'échelle. Cadidesk utilise la distance entre le premier et le deuxième point d'arrivée (2, 4) comme longueur de référence pour déterminer l'échelle de l'objet. La mise à l'échelle est disponible uniquement lorsque vous alignez des objets avec deux paires de points.

Avec trois paires de points

Spécifiez le premier point source :

Indiquez un point (1).

Spécifiez le premier point d'arrivée:

Indiquez un point (2).

Spécifiez le deuxiemz point source:

Indiquez un point (3).

Spécifiez le deuxième point d'arrivée:

Indiquez un point (4).

Spécifiez le troisième point source ou :

Indiquez un point (5).

Spécifiez le troisième point d'arrivée :

Indiquez un point (6).

Si vous sélectionnez trois paires de points, vous pouvez déplacer et faire pivoter les objets sélectionnés en 3D afin de les aligner sur d'autres objets.

Les objets sélectionnés se déplacent de leur point de départ (1) vers leur point d'arrivée (2).

L'objet sélectionné pivote (1 et 3) de manière à s'aligner sur l'objet de destination (2 et 4).

L'objet sélectionné pivote à nouveau dans l'espace (3 et 5) de manière à s'aligner sur l'objet de destination (4 et 6).

Voir aussi...

Déplacer

Rotation

Echelle

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

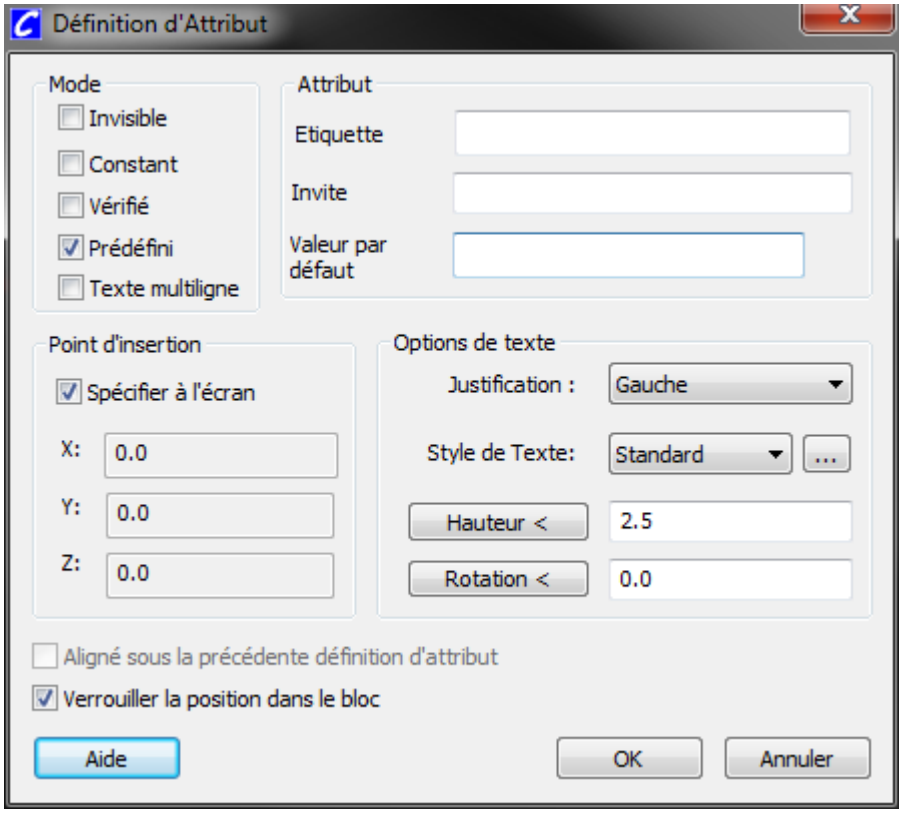
Définir des attributs

Menu : Dessin > Bloc > Définir les Attributs

Ligne de commande: ATTDEF

Affiche la case dialogue de définition d'attribut, pour que vous puissiez définir des attributs (textes informationnels que vous pourrez modifier) associés à un bloc.

Note: Pour attacher un ou plusieurs attribut(s) à un bloc, créez d'abord le(s) attribut(s) puis créez le bloc en le ou les incluant.
(Dessin > Bloc > Créer... ou Barre d'outils: Dessin)



MODE

- Invisible : Ce mode rend les valeurs des attributs invisibles.
- Constant : L'attribut ne sera PAS MODIFIABLE, et il ne sera donc pas demandé une valeur pour celui-ci lors de l'insertion du bloc. Par contre il en sera tenu compte lors de l'extraction
- Vérifié : Il sera demandé deux fois à l'utilisateur du bloc quelle valeur il souhaite donner à l'attribut, pendant l'insertion du bloc en mode clavier.
- Prédéfini : Une valeur par défaut est donnée à l'attribut lors de l'insertion du bloc. Cette

valeur reste modifiable plus tard.

- Texte multiligne : La valeur de l'attribut sera affiché sur plusieures lignes si la syntaxe spéciales est respectée. (voir plus bas)

ATTRIBUT

- Etiquette: Entrez un nom pour l'attribut.
  Ce nom d'attribut est la façon d'identifier chaque attribut dans le dessin par un nom unique. L'étiquette est constituée de toute combinaison de caractères à l'exception d'espaces. Les minuscules sont converties automatiquement en majuscules. Pour des raisons de bon sens nous déconseillons d'utiliser des caractères non alphanumeriques.
- Invite: Entrez un message / une requête qui invitera l'utilisateur à remplir la valeur.
  Le texte du message est affiché lorsque vous insérez l'attribut dans le dessin. Si vous ne spécifiez pas l'invite, l'étiquette sera utilisée comme invite par défaut
  Le message n'est pas nécessaire lorsque le drapeau d'attribut est réglé sur Constant.
- Texte par défaut: Vous avez la possibilité d'entrer une valeur par défaut pout l'attribut. Il sera tout de même demandé une valeur à l'utilisateur lors de l'insertion du bloc, et cette valeur restera modifiable.

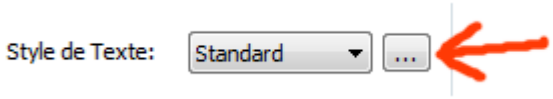
POINT D'INSERTION

- Spécifier à l'écran : Il vous sera demandé de choisir le point d'insertion après fermeture de la boîte de dialogue.
- Insérer Coordonnées : Déterminer les coordonnées X,Y,Z pour le point d'insertion du texte d'attribut. Insérer les coordonnées par défaut du dernier point que vous avez sélectionné.

OPTIONS DE TEXTE

ATTENTION: Si après le premier attribut vous décidez d'utiliser l'option Aligné sous la précédente définition d'attribut, toutes les options ci-après sont grisées.

- Justification : Choisissez la position du texte dans la case de texte qui s'affichera.
- Style de texte : Indique un style de texte prédéfini pour l'attribut. Cette zone de liste déroulante contient les styles de texte déjà crées. Pour créer un style de texte, .



et voir la sectionSTYLE .

- Hauteur : Indique la hauteur du texte de l'attribut. Entrez une valeur ou choisissez Hauteur pour spécifier une hauteur avec la souris. La hauteur est mesurée du départ jusqu'au clic. Attention:Si vous sélectionnez un style dont la hauteur est différente de 0.0 ou si vous sélectionnez l'option Aligner dans la liste Justification, l'option Hauteur ne sera pas disponible.
- Rotation : Choisissez l'angle de rotation voulu pour l'affichage de l'attribut.

Aligner sous la précédente définition d'attribut

Place la définition d'attribut directement sous leprécédent. Cette option n'est disponible que si vous avez déjà créer un attribut.

Verrouiller la position dans le bloc

La position de l'attribut à l'intérieur du bloc inséré est fixe.

:

Syntaxe pour les attributs multilignes

Pour souligner le texte

{\Lxxxxx} donnera: xxxxx

Pour surligner le texte

{\Oxxxxx} donnera: xxxxx

Pour passer à la ligne

Il suffit d'inser : \P

Après avoir défini le(s) attribut(s), vous devez utiliser la commande Outils> Créer Blocs pour que la définition d'attribut devienne un Attribut éditable dans un bloc.
Vpus verrez ce bloc après l'avoir inseré. Pour ce faire utilisez soit la commande Insérer soit la commande de bloc pour insérer l'attribut dans le dessin.

Voir aussi...

Affichage des attributs

Créer des blocs

Editer un texte

Insérer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Modification d'attributs

Menu: Modification > Objet > Attribut > Unique...

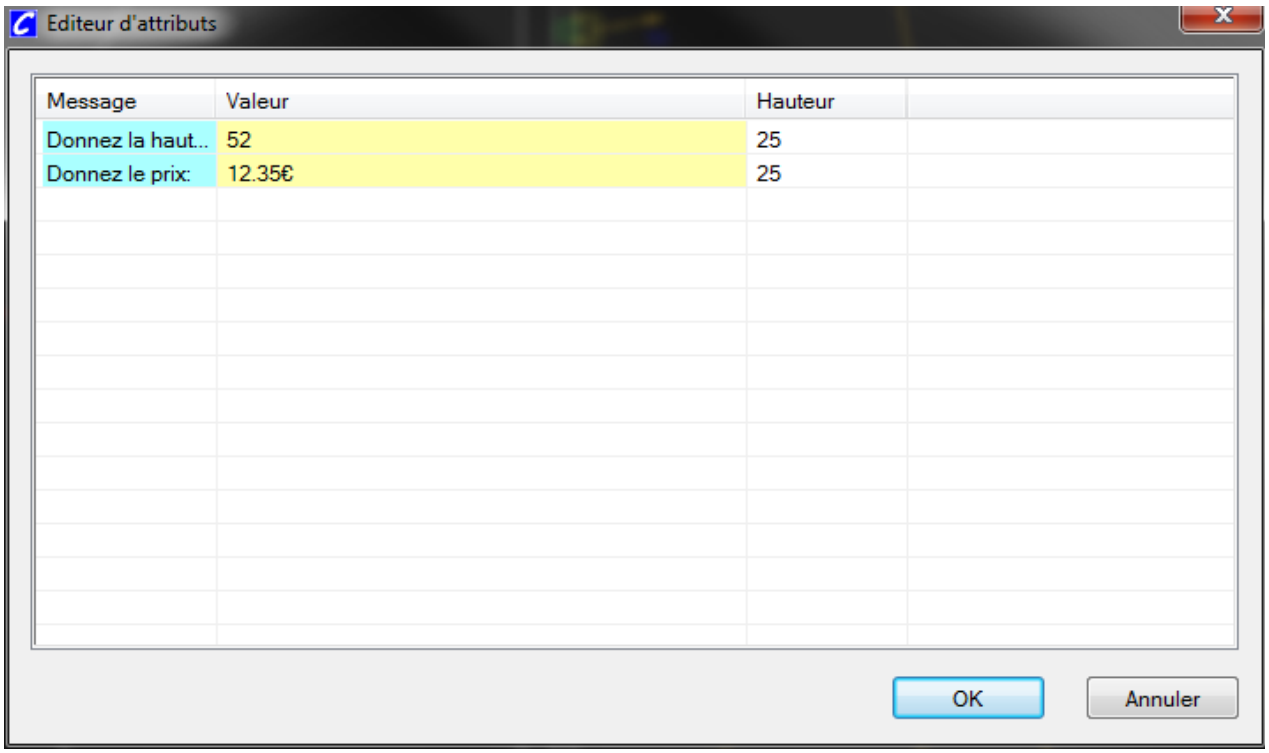
Barre d'outils: Modification II > Unique...

Ligne de commande : *attedit*

Description:

Cette commande permet d'éditer des attributs appartenant à un bloc.

Mode d'emploi: Sélectionnez le bloc contenant le(s) attribut(s) que vous souhaitez éditer. Tapez ENTER. La liste des attributs du bloc apparaît dans la fenêtre 'éditeur d'attributs'.
Changez les valeurs souhaitées et cliquez sur OK.



Voir aussi

Affichage des attributs
Définir des attributs

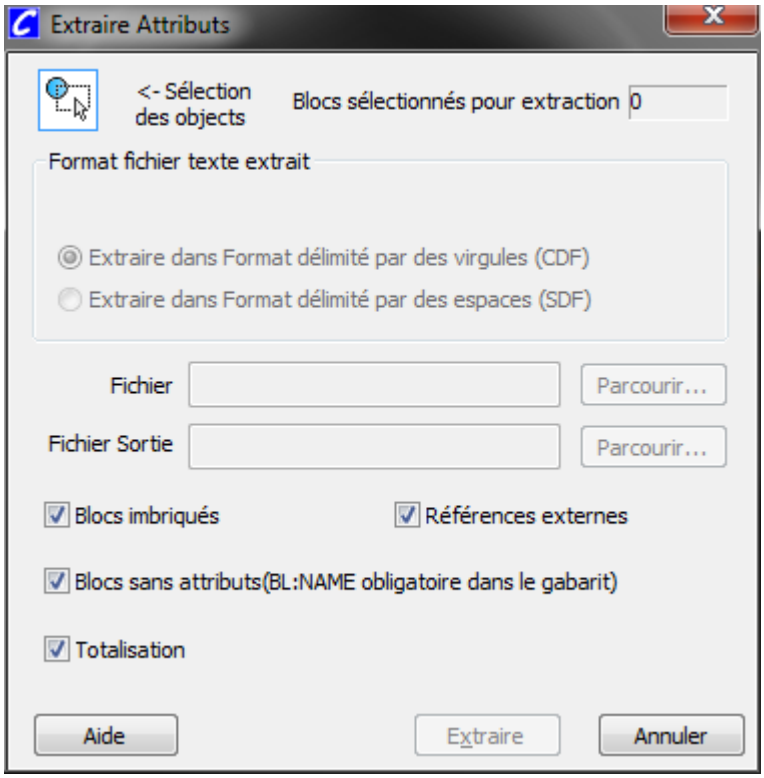
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Extraire des attributs

Menu : Dessin > Bloc > Extraire des Attributs de bloc

Ligne de commande:Attext

Affiche la case dialogue d'extraction d'attribut.



Format

Définit le format du fichier dans lequel les données d'attribut sont récupérées.

Fichier délimité par des Points virgules (Csv)

Génère un fichier contenant un enregistrement pour chaque référence de bloc dans le dessin qui a au moins une étiquette d'attribut correspondante dans le fichier gabarit. Les champs de chaque enregistrement sont séparés par un point virgule. Les champs texte sont placés entre guillemets simples.

Fichier délimité par des espaces (SDF)

Format

Définit le format du fichier dans lequel les données d'attribut sont récupérées.

Exemple de gabarit

Le fichier gabarit suivant contient les 11 champs possibles. N indique une valeur numérique, C un caractère, xxx un nombre à trois chiffres pour la largeur et ddd un nombre à trois chiffres pour le séparateur décimal.

- BL:NAME Cxxx000 (nom du bloc)
- BL:LEVEL Nxxx000 (niveau d'imbrication du bloc)
- BL:X Nxxxddd (coordonnée X du point d'insertion du bloc)
- BL:Y Nxxxddd (coordonnée Y du point d'insertion du bloc)
- BL:Z Nxxxddd (coordonnée Z du point d'insertion du bloc)
- BL:NUMBER Nxxx000 (nombre de bloc ; même valeur que pour la commande INSERM)
- BL:LAYER Cxxx000 (nom du calque d'insertion du bloc)
- BL:ORIENT Nxxxddd (angle de rotation du bloc)
- BL:XSCALE Nxxxddd (facteur d'échelle en X)
- BL:YSCALE Nxxxddd (facteur d'échelle en Y)
- BL:ZSCALE Nxxxddd (facteur d'échelle en Z)

- numérique Nxxxddd (étiquette d'attribut numérique)
- caractère Cxxx000 (étiquette d'attribut texte)

Fichier exemple

FR C020000 *étiquette de définition d'attribut "FR"*
BL:NAME C020000 *Obligatoire si pas de définition d'attribut dans le bloc*
BL:LEVEL C020000
BL:LAYER C020000
BL:X N020002
FR1 C020000
TRYU C020000

Voir aussi...

Affichage des attributs

Créer des blocs

Editer un texte

Insérer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Base

Menu : Dessin > Bloc > Base

Ligne de commande : *base*

Description :

Cette commande permet de changer l'emplacement du point de base d'un bloc.
Le point de base est la 'poignée' par laquelle l'on tiendra le bloc lors de son insertion.

Une fois le bloc inséré, point de base et point d'insertion se confondent.

Entrez le point de base <1350.41,393.486,0>

Dans l'invite vous voyez la valeur actuelle de la base (variable insbase)

Voir aussi...

Insertion de bloc

Créer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Biseau

Menu: Modélisation > Biseau

Ligne de commande: *_wedge* ou *biseau*

Barre d'outils: Modélisation > Biseau

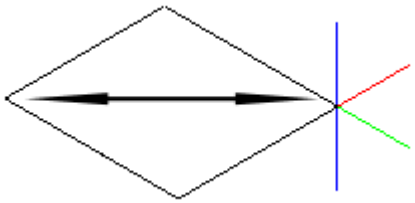
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D biseau.

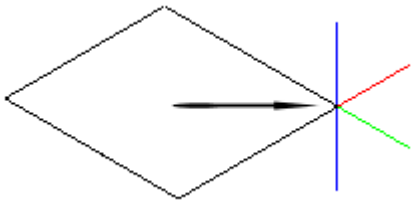
Mode d'emploi:

1. Créez le parallélépipède qui va servir de socle au biseau:

- Soit en indiquant deux points opposés du parallèlépipède (option par défaut).

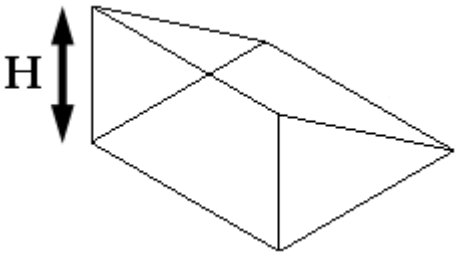


- Soit en indiquant son centre et l'un de ses coins (option Centre).



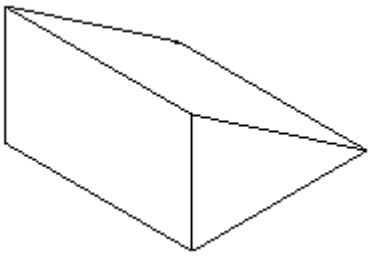
Note: Dans chaque cas, il vous sera proposé à nouveau 2 options:
- l'option 'Cube' qui vous permet de construire un biseau dont toutes les arêtes ont les mêmes dimensions, en indiquant la longueur de ses arêtes et son positionnement à l'écran.
- l'option 'Longueur' qui vous permet d'indiquer la longueur de chaque côté du parallélépipède.

2. Indiquez la hauteur du biseau que vous souhaitez.



Note: Si vous choisissez l'option '2Points' , vous pourrez dessiner à l'écran un segment dont la longueur sera égale à la hauteur du biseau.

3. Vous obtenez le solide 3D 'biseau'.



Voir aussi...

- Boite
- Pyramide

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Blocs

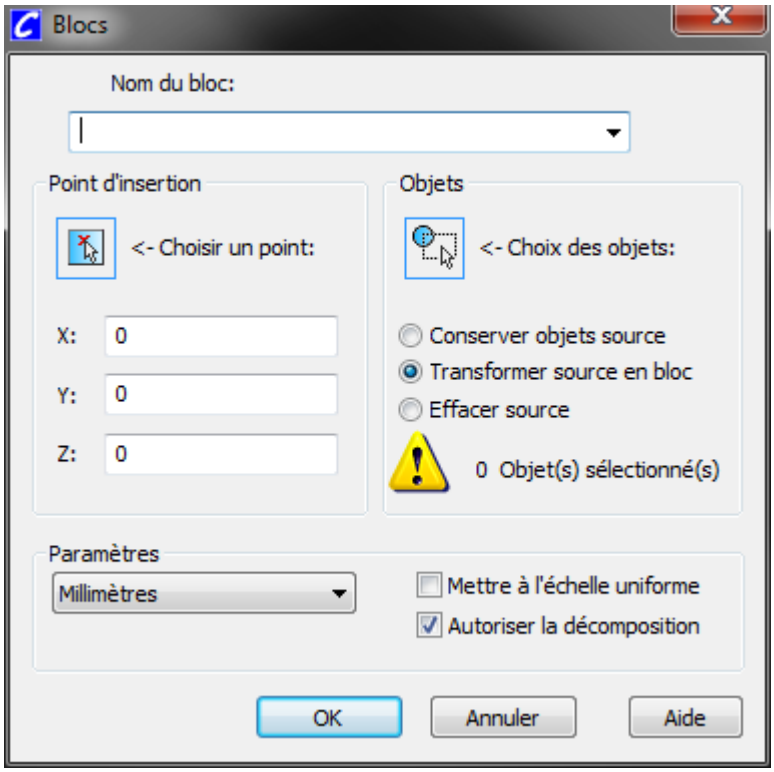
Menu : Dessin > Bloc > Créer...

Barre d'outils : Dessin

Ligne de commande : *_block* ou *bloc*

Forme une entité unique combinée à partir d'un groupe d'entités.

Affiche la case de dialogue "Créer un Bloc" :



Nom

Entrez le nom que vous souhaitez donner à votre bloc. Le nom peut contenir jusqu'à 255 caractères (lettres, chiffres, espaces et tout caractère spécial non réservé par Microsoft® Windows®)

Point d'Insertion

Déterminez les coordonnées X,Y,Z du point d'insertion du bloc. Les valeurs par défaut sont 0,0,0

Choisir un point

Si vous souhaitez choisir vous-même le point d'insertion à l'écran, cliquez sur "Choisir

un point".

Objet

Les objets sélectionnés avant de lancer la commande sont prix en compte.

Choix des Objets

Fait disparaître momentanément la case de dialogue Bloc pour vous permettre de sélectionner les objets du bloc. Une fois la sélection terminée, appuyez sur ENTREE pour faire réapparaître la case de dialogue.

Conserver

Conserve les objets sélectionnés dans le dessin une fois le bloc créé.

Convertir en bloc

Efface les objets sélectionnés dans le dessin une fois le bloc créé, puis insère à la même place une référence de ce bloc.

Supprimer

Efface les objets sélectionnés dans le dessin une fois le bloc créé. Si vous voulez une référence de ce bloc il vous faudra utiliser la commande Inserer

Objets sélectionnés

Affiche le nombre d'objets sélectionnés. Si aucun objet n'est sélectionné un logo d'alerte vous avertit.

Paramètres

Unité de bloc

Unités d'insertion de la référence de bloc.

Mettre à l'échelle uniformément

Détermine si la référence de bloc peut, ou pas, être mise à une échelle non uniforme.

Autoriser la décomposition

Détermine si la référence de bloc peut, ou pas, être décomposée.

Voir aussi

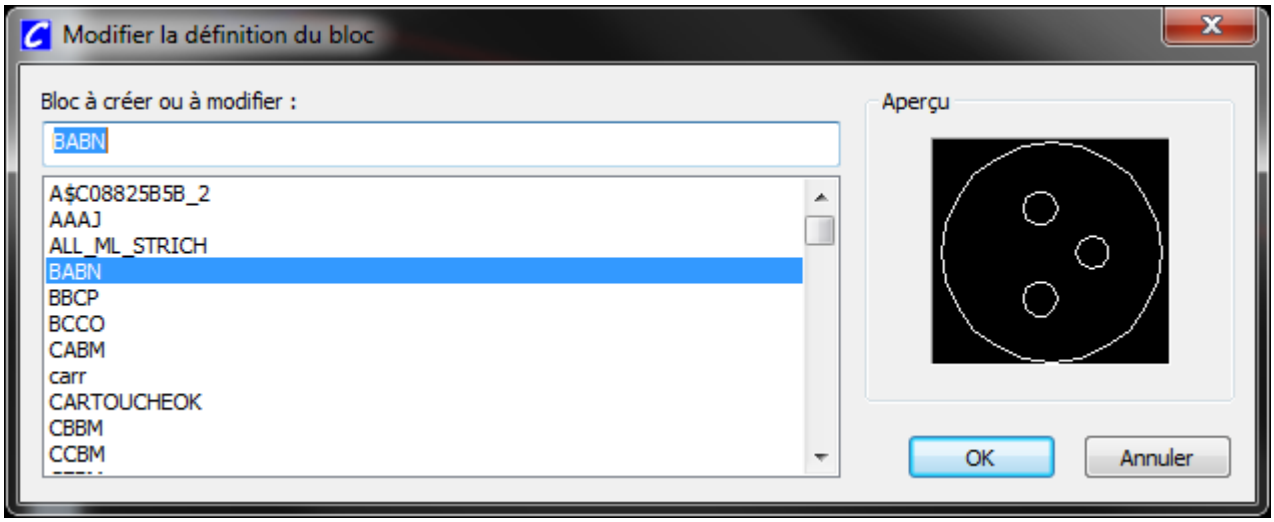
Insérer des blocs Affichage des attributs Décomposer
Définir des attributs

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Edite bloc

Ligne de commande: *modifbloc*

Barre d'outils: ouvre l'léditeur de blocs



Description:

Cette commande permet d'éditer les blocs sur place comme un dessin à part entière.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Fermer bloc

Ligne de commande: *fermerbloc*

Barre d'outils: fermer léditeur de blocs

Description:

Cette commande permet de fermer l'éditeur de blocs. Il vous sera proposé de sauvegarder votre modification.

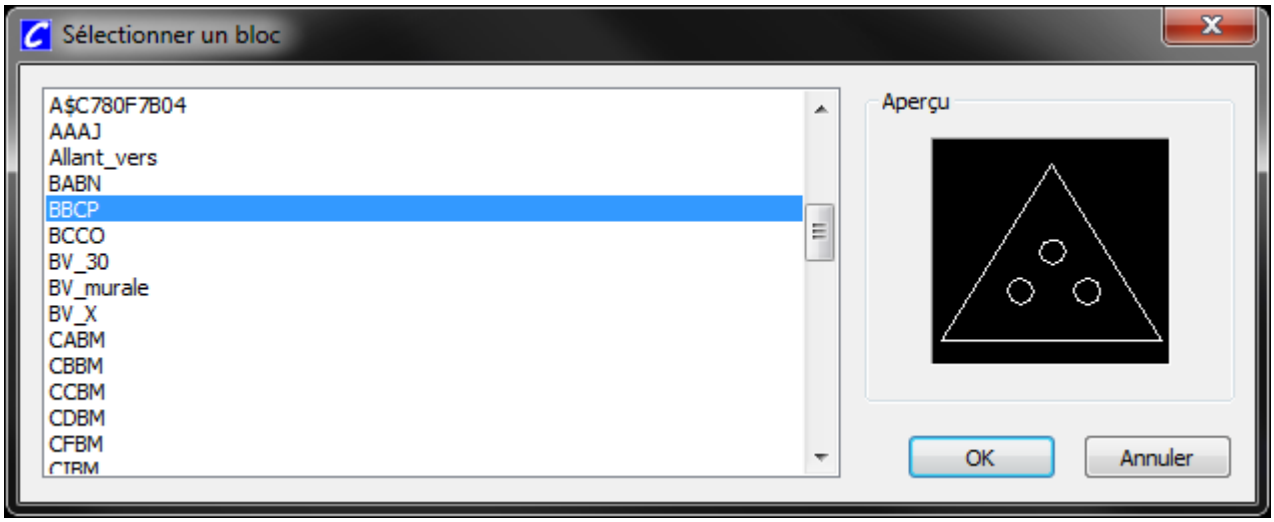
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Remplace des blocs

Menu : Technique > Remplace bloc(s) &

Ligne de commande : *blremplace*

Affiche la case de dialogue "Remplace Bloc" :



La case de dialogue apparaît la premiere fois pour demander quel bloc sera remplacé

Puis a case de dialogue apparaît une deuxième fois pour demander quel bloc remplacera votre sélection d'avant.

Choix des objets: Sélectionner la zone de votre dessin concernée par le remplacement

Voir aussi...

- Insérer des blocs
- Affichage des attributs
- Décomposer
- Définir des attributs

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Boîte

Menu: Modélisation > Boîte

Ligne de commande: *_box* ou *boite*

Barre d'outils: Modélisation > Boîte

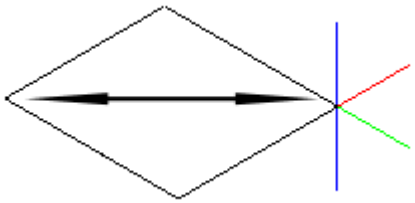
Description:

Cette commande permet de créer facilement des boîtes, qui sont des solides 3D.

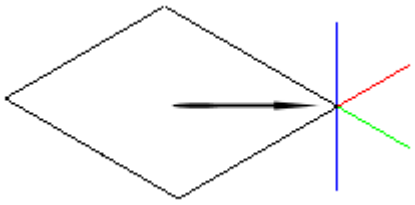
Mode d'emploi:

1. Créez le parallélépipède qui va servir de socle de la boîte:

- Soit en indiquant deux coins du parallélépipède (option par défaut).

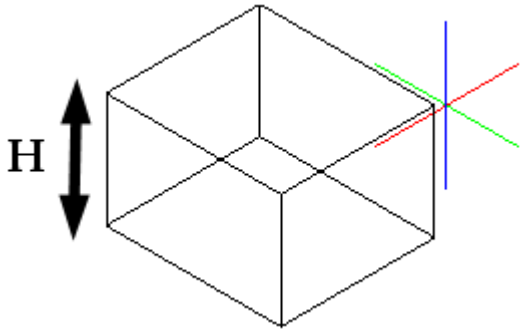


- Soit en indiquant son centre et l'un de ses coins (option Centre).



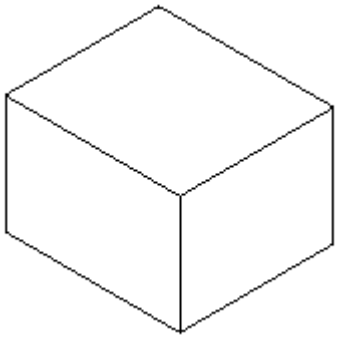
Note: Dans chaque cas, il vous sera proposé à nouveau 2 options:
- l'option 'Cube' qui vous permet de construire un cube automatiquement en indiquant la longueur de ses arêtes et son positionnement à l'écran.
- l'option 'Longueur' qui vous permet d'indiquer la longueur de chaque côté du parallélépipède.

2. Indiquez la hauteur de la boîte que vous souhaitez.



Note: Si vous choisissez l'option '2Points' , vous pourrez dessiner un segment dont la longueur sera égale à la hauteur de la boîte.

3. Vous obtenez le solide 3D 'boîte'.



Voir aussi...

- Biseau
- Pyramide

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Cône

Menu: Modélisation > Cône

Ligne de commande: *cone*

Barre d'outils: Modélisation > Cône

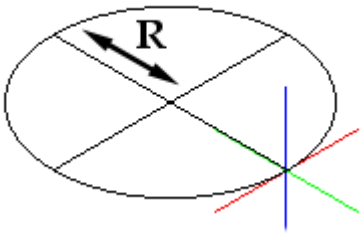
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D cône.

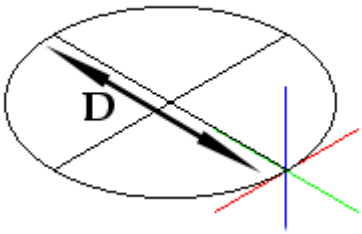
Mode d'emploi:

1. Créez le cercle qui va servir de socle au cône:

- *Soit en indiquant le centre du cercle...*
  > puis son rayon(option par défaut).



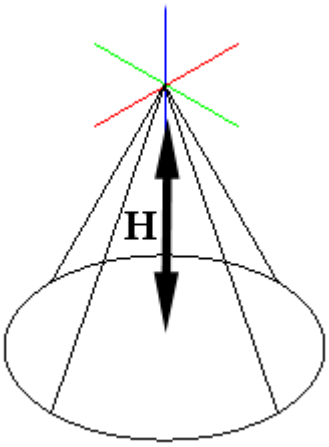
> puis son diamètre (option diamètre).



- *Soit en choisissant l'une des autres options de construction de cercle:*
  Voir l'aide Cercle .

- *Soit en choisissant l'option Elliptique, qui permet de créer pour socle une ellipse:*
  Voir l'aide Ellipse .

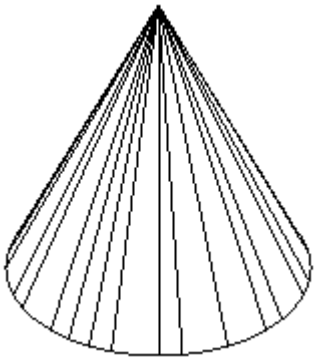
2. Indiquez la hauteur que vous souhaitez pour votre cône (option par défaut).



Vous pouvez choisir l'option 2points pour indiquer la hauteur en dessinant un segment dont la longueur sera égale à celle du cône.

- *ou choisissez l'option 'rayon supérieur' pour créer un cône tronqué.*
  Dans ce cas, indiquez le rayon supérieur que vous souhaitez, puis la hauteur du cône comme décrit ci-dessus.

3. Vous obtenez le solide cône.



Voir aussi...

Boite

Pyramide

Biseau

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Copier Entités dans Bloc/Xref

Menu : Technique > Copier entité(s) d'un bloc ou Xref

Barre d'outils : Modification > Copier

Ligne de commande : *copierentref*

Description :

Dessine une copie des entités sélectionnées une par une dans une référence de bloc ou xref.

Sélectionner un objet à copier dans le plan courant:
Sélectionnez l'entité que vous désirez copier. Elle sera reproduite dans le calque courant.

Pour arrêter tapez Entrer ou echap

Astuce: Cette commande fonctionne aussi sur des objets qui ne sont pas dans un bloc.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Copier les propriétés

Barre d'outils : Standard > Copier les propriétés

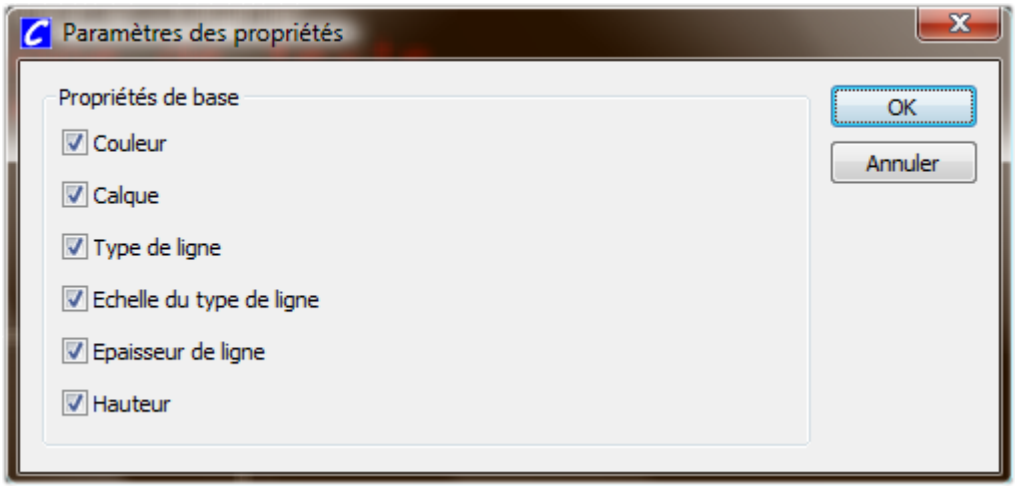
Menu : Modification >Copier les propriétés

Ligne de commande : *corresprop*

Permet de copier les propriétés générales d'un objet et de les coller sur un autre objet.
Ces propriétés remplacent alors les anciennes propriétés de l'objet.

Mode d'emploi :

1. Sélectionnez l'objet dont vous voulez copier les propriétés générales et tapez ENTER
OU
Tapez PA puis ENTER pour paramètrer la copie.
Dans ce dernier cas, vous obtenez la fenêtre suivante:



Vous pouvez alors choisir quelles sont les propriétés générales que vous souhaitez copier, et cliquer sur ok.
Puis sélectionnez l'objet dont vous voulez copier les propriétés générales et tapez ENTER.

2. Sélectionnez le ou les objets sur lesquels vous souhaitez copier les propriétés, puis tapez ENTER.

Voir aussi...

Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Marquer cotes forcées

Menu: Cotation > Cotation > Marque les Cotes forcées

Ligne de commande: *cotfor*

Barre d'outils: Cotation > Cotes forcées

Description:

Cette commande permet de connaitre la vrai valeur des cotes forcées.

Apres avoir lancé la commande, il suffit de sélectionner les cotes, les aficheront leur vraie valeur sans perdre celle qui était forcée

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Coupure

Barre d'outils: Modifier > Coupure

Menu: Modifier > Coupure

Ligne de commande: COUPURE

Découpe une entité en deux entités. Vous pouvez découper, ou déplacer les extrémités des lignes, arcs, cercles, polylignes, droites, demi-droites, splines et anneaux.

Choix de l'objet :

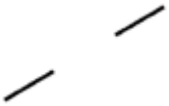
Sélectionner l'entité

Spécifiez le premier point de coupure ou <Deuxieme point>:

Sélectionner le premier point

>Spécifiez le deuxième point de coupure ou <Coupure en un point> :

Sélectionner le deuxième point. Si vous appuez sur Entrer, la coupure se fera au premier point



Résultat

A. Sélectionnez l'entité à découper.

B. Déterminez le premier point de coupure sur l'entité.

C. Déterminez le second point de coupure sur l'entité.

Premier point de coupure: Déterminez le premier point par lequel vous désirez découper l'entité.

Second point de coupure: Déterminez le second point de coupure. Pour faire d'un cercle un arc, déplacez une partie du cercle en sélectionnant le second point de coupure dans le sens trigonométrique depuis le premier point de coupure que vous aviez choisi.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Cylindre

Menu: Modélisation > Cylindre

Ligne de commande: *cylindre* ou *_cylinder*

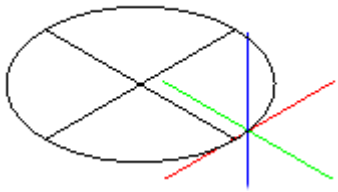
Barre d'outils: Modélisation > Cylindre

Description:

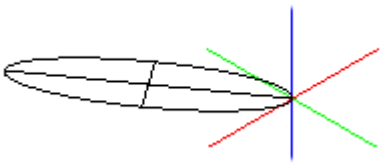
Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'cylindre'.

Mode d'emploi:

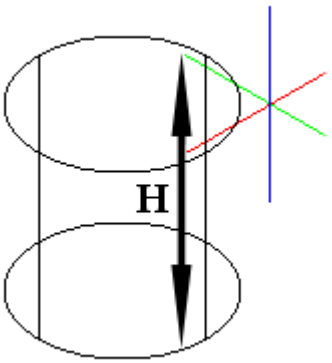
1. Créez le cercle qui servira de base au cylindre, en utilisant l'une des options de création de cercle: Voir l'aide cercle.



ou utilisez l'option 'Elliptique' pour créer une base en forme d'ellipse au cylindre.
Voir l'aide Ellipse.



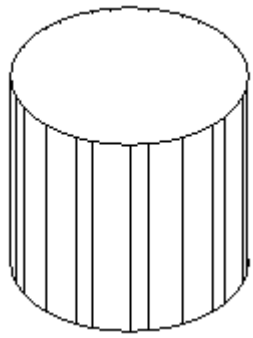
2. Indiquez la hauteur que vous souhaitez pour le cylindre, à l'écran ou via la ligne de commandes.



ou utilisez l'option '2points' pour indiquer cette hauteur en dessinant un segment dont la longueur

est égale à la hauteur du cylindre.

3. Vous obtenez le solide 'cylindre' :



Voir aussi...

- Cône
- Sphère
- Tore

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Modification de texte

Menu: Technique > Edite texte dans bloc

Barre d'outils: Technique > Edite Texte...

Ligne de commande:ddedit2

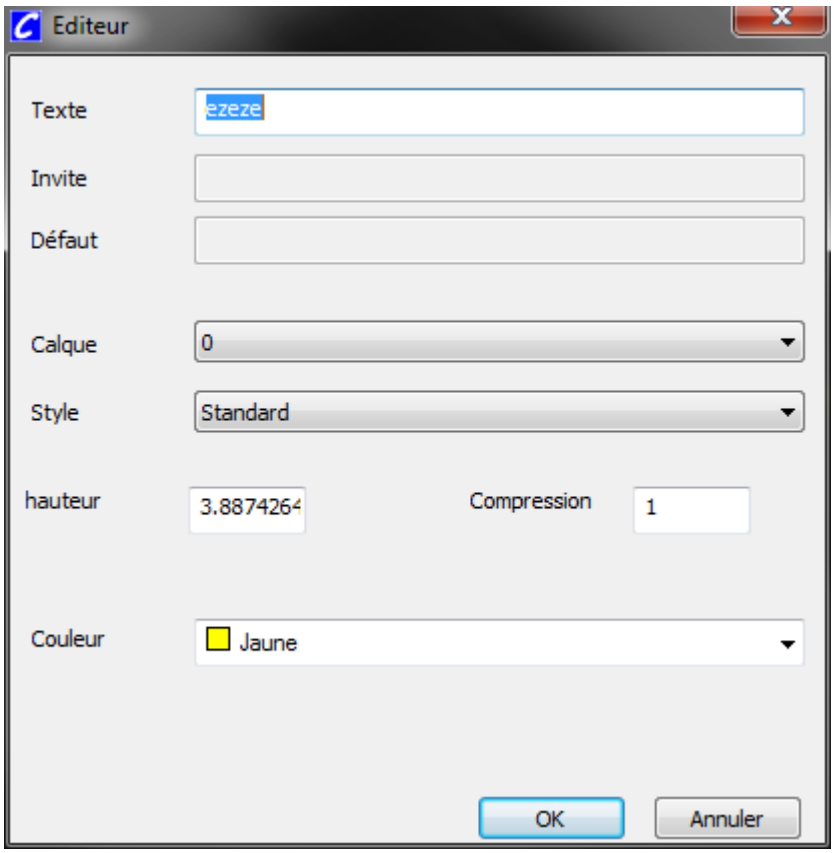
Description:

Cette commande vous permet d'éditer des textes ou des cotes même dans les blocs.

Selectionner un texte, ou une cote:

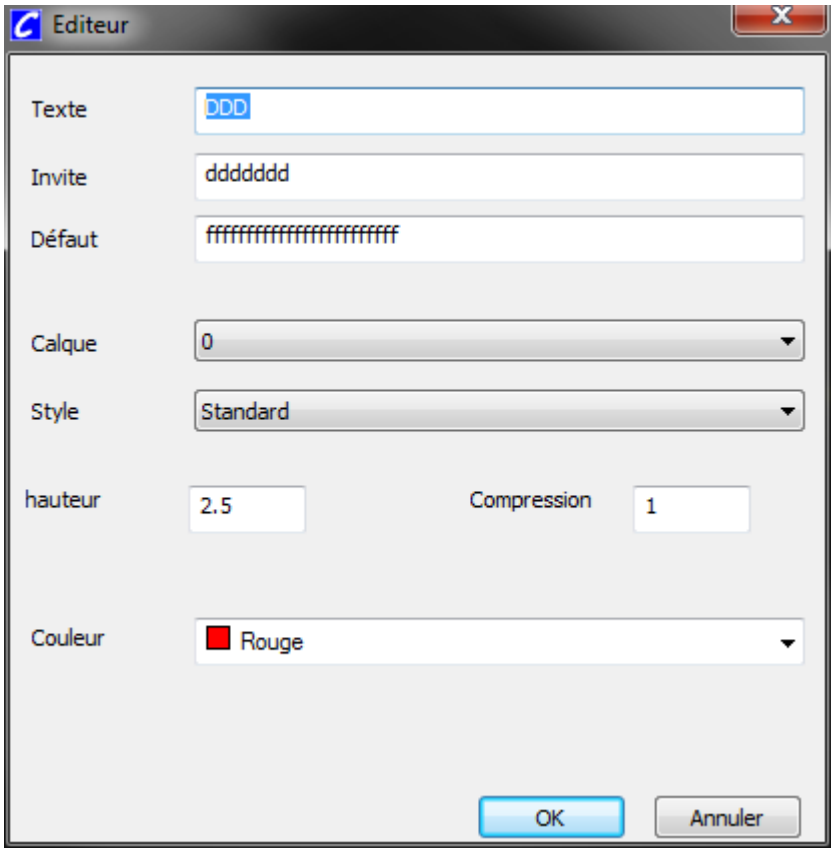
Simple

Sélectionnez le texte ou la cote que vous souhaitez éditer. L'éditeur de texte apparaît. Remplacez ou modifiez le texte et cliquez sur OK.



Triple

Si vous sélectionnez une définition d'attribut un autre éditeur apparaît



Voir aussi

Texte Cotation

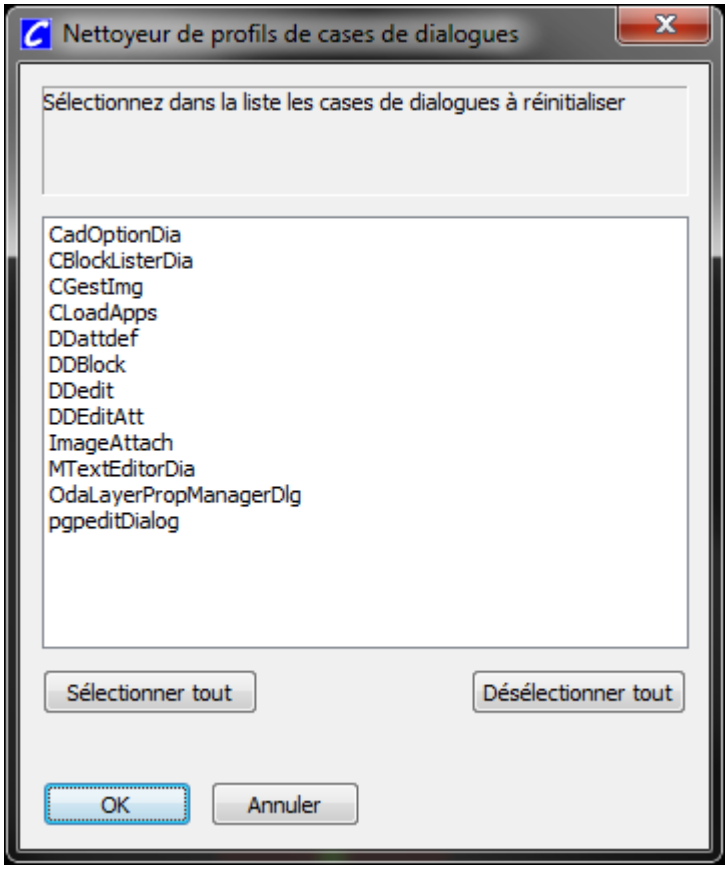
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Réinitialise cases de dialogues

Menu: Affichage > Réinit Dialogues

Description:

Cette commande vous permet de remttre les case de dialogues à leur taille et place d'origine.



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Extrusion

Menu: Dessin > Modélisation > Extrusion

Ligne de commande: *extrusion* ou *_extrude*

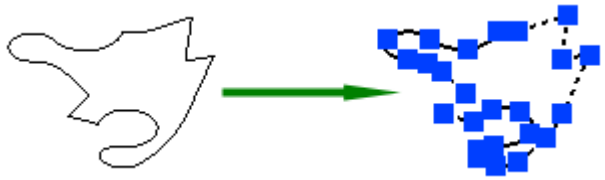
Barre d'outils: Modélisation > extrusion

Description:

Cette commande permet de transformer des objets 2D clos (région ou polyligne) en objets en 3 dimensions, en leur donnant une épaisseur.

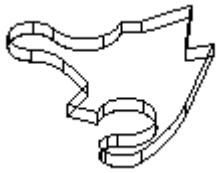
Mode d'emploi:

1. Sélectionnez le ou les objet(s) 2D que vous souhaitez transformer, puis tapez ENTER.

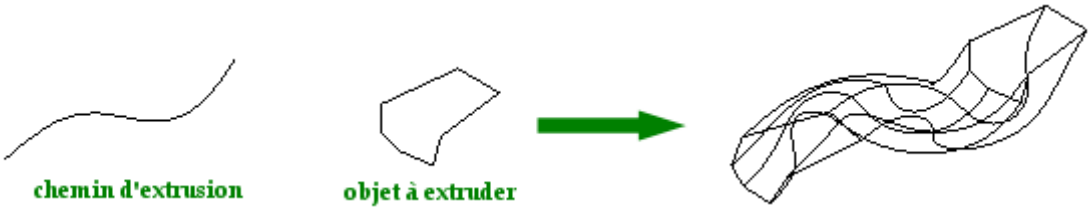


2. Extrudez l'objet

- *Extrusion par défault*
  Spécifiez la hauteur souhaitée, dans la ligne des commandes ou à l'écran en dessinant un segment de longueur égale à la hauteur souhaitée.
  Vous obtenez votre objet extrudé:



- *Extrusion selon un chemin (option chemin)*
  L'extrusion sera faite en suivant le chemin défini par un objet en 2 dimension (spline, polyligne...).
  a. Sélectionnez l'objet qui définit le chemin d'extrusion et tapez Enter.
  b. Vous obtenez votre objet extrudé.



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Retourne

Ligne de commande: *flip*

Description:

Cette commande permet de retourner les arc ou les cercles afin d'inverser l'axe des Z

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

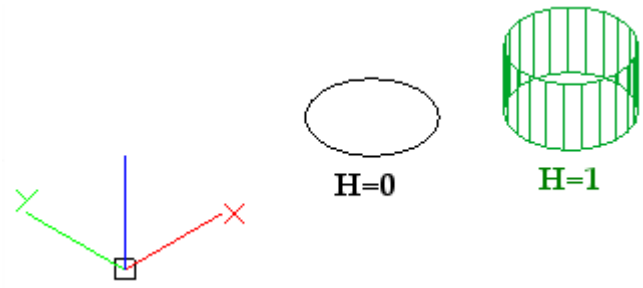
Hauteur

Menu : Format > Hauteur

Ligne de commande : *_thickness*

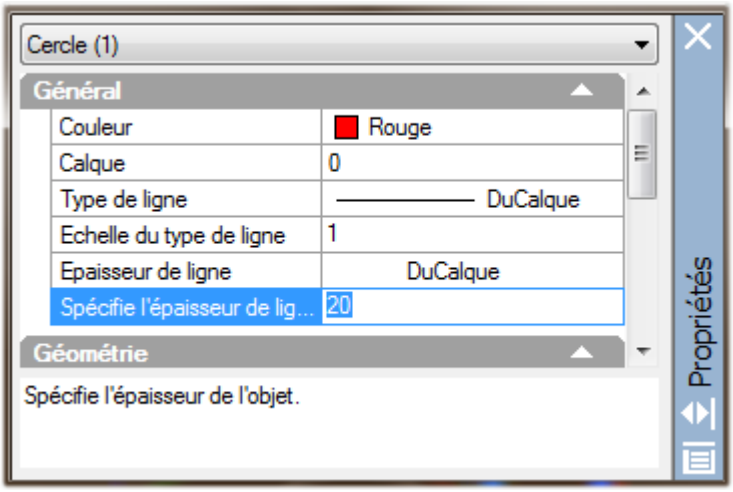
Cette commande permet de paramètrer la hauteur par défaut des objets de votre plan.
Elle est utilisable avec certains objets, tels que :
- les arcs
- les cercles
- les lignes
- les polylignes
- les points
...

Si vous paramètrez une hauteur différente de 0, qu'elle soit positive ou négative, l'objet sera alors en 3 dimensions :



Mode d'emploi :

- Pour changer la hauteur par défaut, tapez la hauteur souhaitée puis ENTER.
Tous les objets que vous créerez ensuite auront cette hauteur.
- Pour modifier la hauteur d'un objet déjà existant, allez dans ses propriétés et changez son épaisseur de ligne :



Voir aussi...

Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Hélice

Menu: Modélisation > Hélice

Ligne de commande: *helice* ou *_helix*

Barre d'outils: Modélisation > Hélice

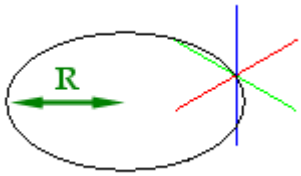
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'hélice'.

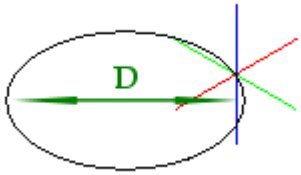
Mode d'emploi:

1. Créez les cercles qui forment la base et le sommet de l'hélice:

a. Indiquez le centre du cercle qui formera la base de l'hélice.
b. Indiquez la taille du cercle qui formera la base de l'hélice
- Soit en indiquant son rayon (par défaut)



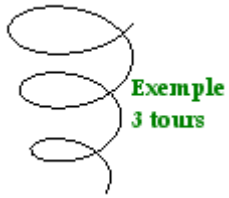
- Soit en indiquant son diamètre (option diamètre)



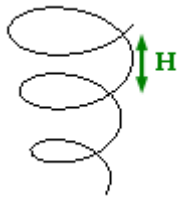
c. Indiquez la taille du cercle qui formera le sommet de l'hélice
En utilisant l'une des options ci-dessus.

2.Spécifiez la hauteur de l'hélice:
En numérique dans la ligne de commandes, à l'écran ou utilisez l'une des options.

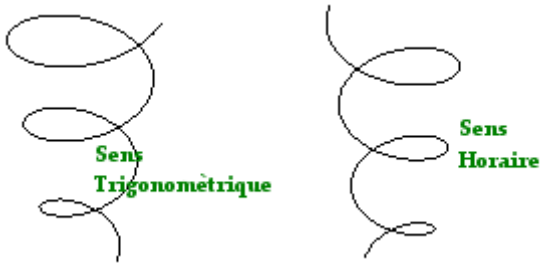
- *Option 'Tours':*
  Permet de fixer un nombre de tours pour l'hélice:
  a. Tapez le nombre de tours souhaité dans la ligne de commandes puis ENTER.
  b. Continuez la construction en utilisant l'une des options ci-dessus.



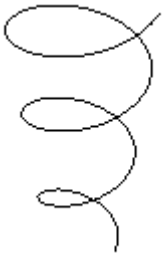
- *<u>Option 'Hauteur des tours'</u>:*
  Permet de spécifier la distance entre les tours de l'hélice:
  a. Tapez la distance souhaitée entre les tours dans la ligne de commandes puis ENTER.
  b. Continuez la construction en utilisant l'une des options ci-dessus.



- *<u>Option 'Basculement'</u>:*
  Permet de choisir le sens de rotation de l'hélice (trigonomètrique ou horaire):
  a. Choisissez l'option .
  b. Continuez la construction en utilisant l'une des options ci-dessus.



3. Vous obtenez le solide 3D 'Hélice'.



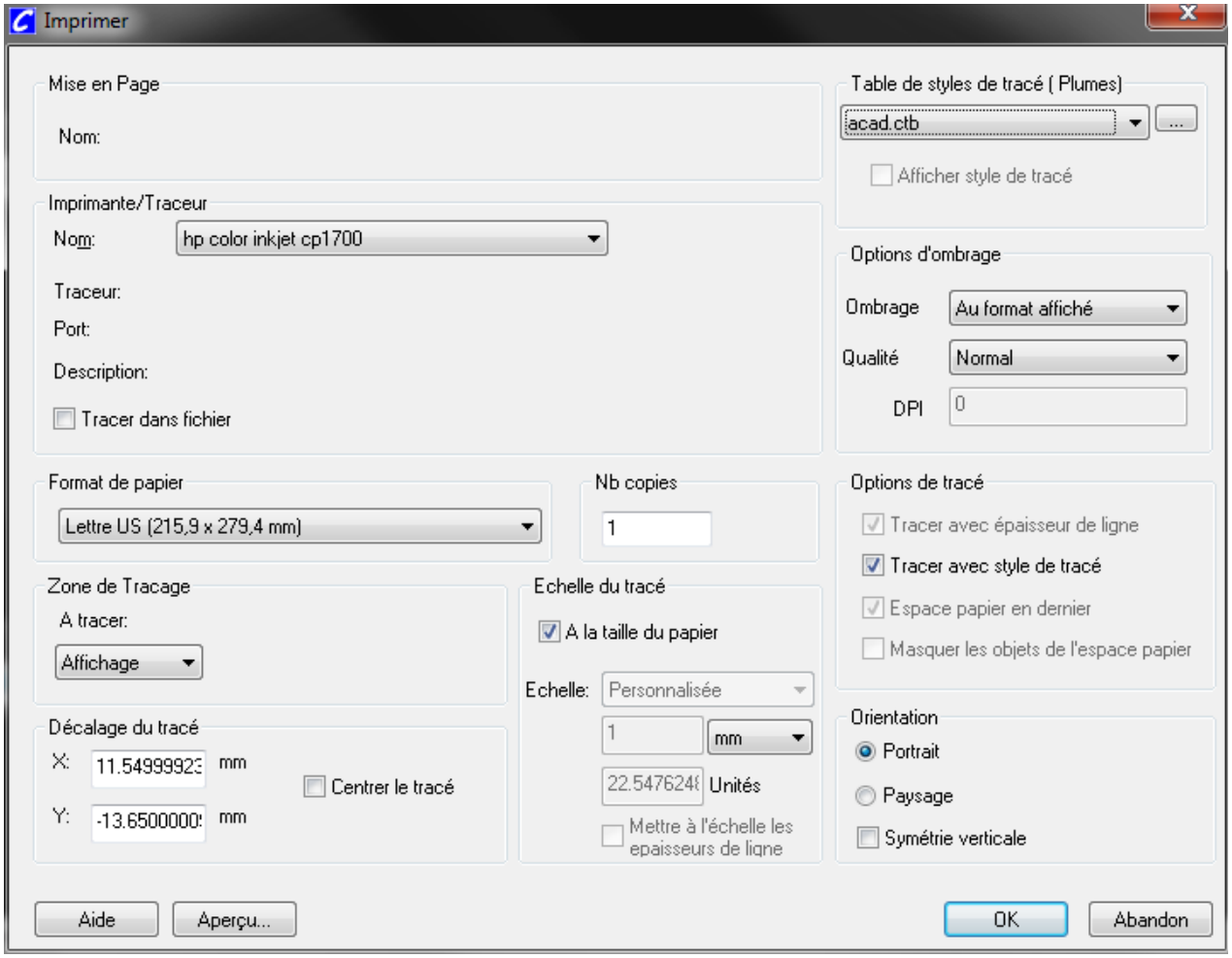
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Tracer

Menu : Fichier > Tracer

Barre d'outils : Standard > Tracer

Ligne de commande : *imprimer*



Affiche la case de dialogue des paramètres d'impression de façon à imprimer le dessin courant.

Vous pouvez imprimer ou tracer votre dessin sur n'importe quelle imprimante ou traceur compatible Microsoft Windows. Les outils d'impression de CadiDesk® vous donnent le contrôle de quelques aspects de l'impression :

Zone de traçage

Indique la partie du dessin à tracer. Vous pouvez sélectionner une zone du dessin à tracer.

Affichage

Trace la vue de la fenêtre courante sur l'onglet Objet sélectionné, ou la vue de l'espace papier courant dans la présentation.

Étendu :

Trace la partie de l'espace courant du dessin qui contient les objets. Tous les objets situés dans l'espace courant sont tracés. Il est conseillé de régénérer le dessin pour permettre de recalculer l'étendue avant le traçage.

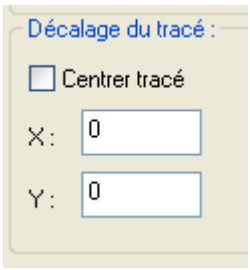
Fenêtre :

Trace la partie du dessin que vous avez spécifiée. Lorsque vous sélectionnez Fenêtre, le bouton le bouton Fenêtre devient disponible. Cliquez sur le bouton Fenêtre pour indiquer à l'aide du périphérique de pointage les deux coins de la zone à tracer, ou entrez les valeurs des coordonnées.
->Spécifiez le premier coin : Indiquez un point puis ->Spécifiez le coin opposé : Indiquez un point

Limites :

Lors du traçage d'une présentation, trace tout ce qui est contenu à l'intérieur de la zone d'impression du format de papier spécifié. L'origine est calculée à partir de 0,0 dans la présentation.

Lors du traçage depuis l'onglet Objet, trace toute la zone du dessin définie par les limites de la grille. Si la fenêtre courante n'affiche pas de vue en plan, cette option a le même effet que l'option Étendu.

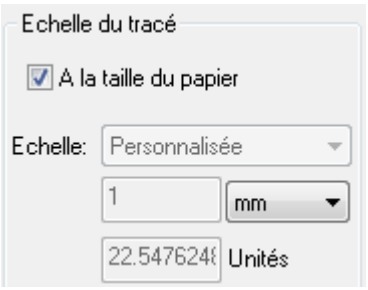


Décalage du tracé

Indique le décalage de l'aire du tracé par rapport au coin inférieur gauche de la zone d'impression ou au côté du papier. L'aire de décalage de tracé de la boîte de dialogue

Vous pouvez décaler la géométrie sur le papier en entrant une valeur positive ou négative dans les zones de décalage X et Y. Les valeurs en unités du traceur sont converties en pouces ou en millimètres sur le papier.

Centrer le tracé -> Calcule automatiquement les valeurs de décalage X et Y afin de centrer le tracé sur le papier.
Indique l'origine du tracé dans la direction X par rapport au paramètre défini pour l'option Définir le décalage du tracé. Y
Indique l'origine du tracé dans la direction Y par rapport au paramètre défini pour l'option Définir le décalage du tracé.



Échelle du tracé

Gère la taille relative des unités de dessin par rapport aux unités tracées. Par défaut, les présentations sont tracées à l'échelle 1:1. Le paramètre par défaut est A la taille du papier pour le traçage depuis l'onglet Objet.

A la taille du papier

Met le tracé à l'échelle pour qu'il s'adapte au format de papier sélectionné et affiche le facteur d'échelle personnalisé dans les zones Échelle, Pouces = et Unités.

Échelle

Définit l'échelle exacte du tracé. Personnalisée permet de définir une échelle personnalisée. Pour créer une échelle personnalisée, indiquez le nombre de pouces (ou de millimètres) correspondant au nombre d'unités de dessin.

Remarque : Vous pouvez modifier la liste des échelles à l'aide de la commande MODIFLISTECHELLE.

Pouce(s) =/mm =/Pixel(s) =

Indique le nombre de pouces de millimètres ou de pixels équivalant au nombre d'unités spécifié.

Pouces / mm / pixels

Spécifie l'unité (pouces ou mm) affichée dans la boîte de dialogue Tracer. Le réglage par défaut est déterminé par le format de papier et change chaque fois qu'un nouveau format de papier est sélectionné. L'unité pixels n'est disponible que lorsqu'une sortie raster est sélectionnée.

Contrôle des unités
Indique le nombre d'unités équivalant au nombre de pouces, de millimètres ou de pixels spécifié.

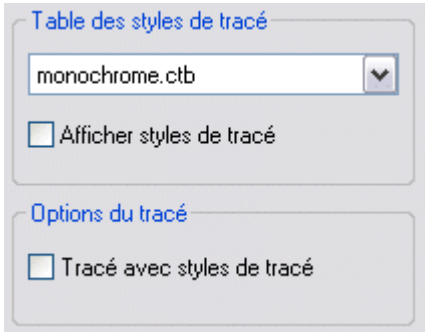


Table des styles de tracé

Permet de choisir un style de tracé soit .CTB ou .STB selon les propriétés du dessin.

Lorsque vous cochez l'option "Afficher styles de tracé", le style que vous aurez choisi au dessus s'affichera dans le dessin et dans les présentations.

Lorsque vous cochez l'option "Tracé avec styles de tracé", le dessin sera imprimé selon le style de tracé que vous aurez choisi.

Voir aussi...

Gestionnaire des mises en page.

Aperçu

Exporter en PDF

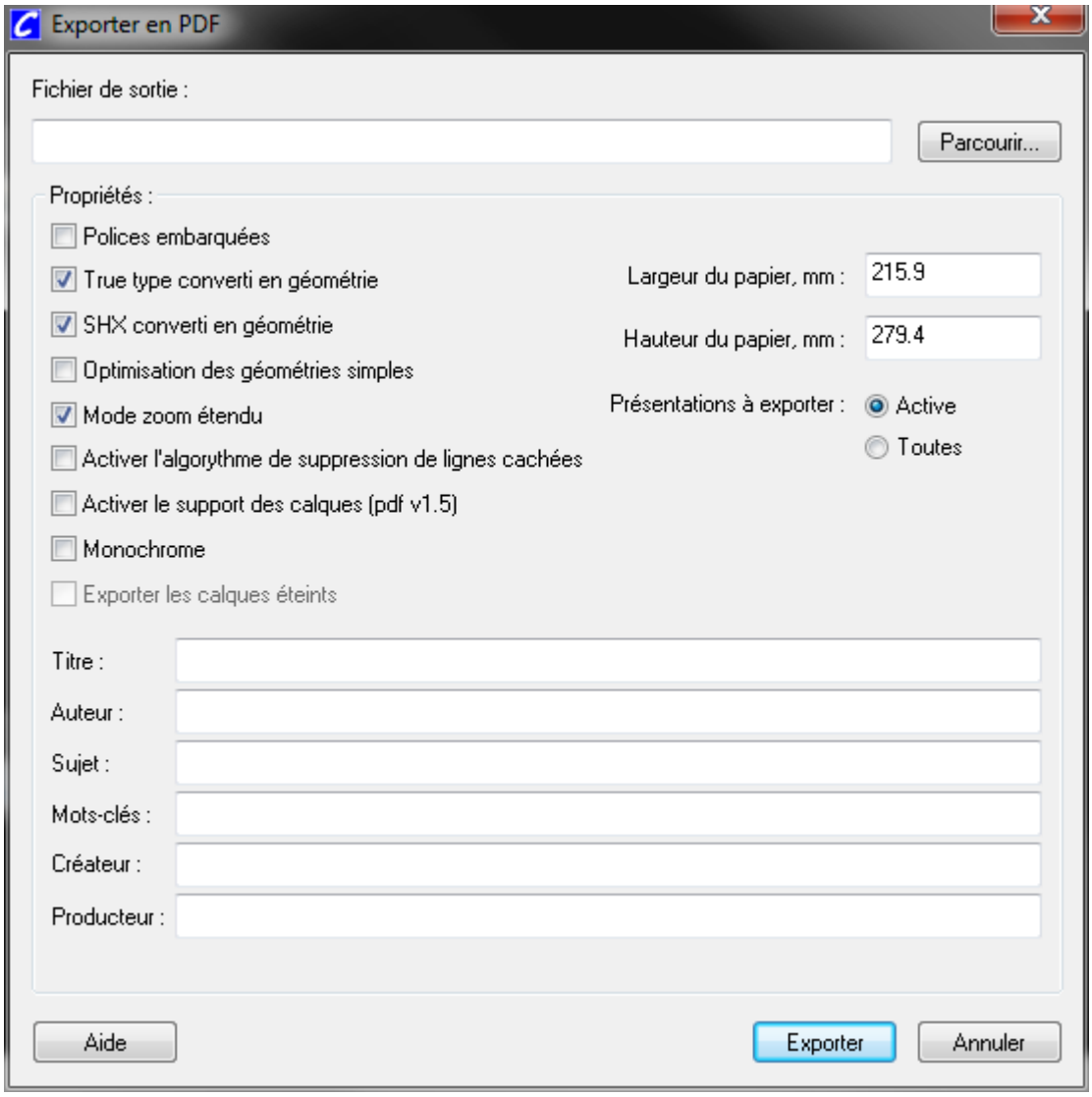
Menu : Fichier > Exporter en PDF

Ligne de commande : *plotpdf*

Description :

Cette commande vous permet d'imprimer vos plans directement en PDF® à condition que la mise en page soit déjà faite .

Mode d'emploi :
1. La fenêtre suivante apparaît:



2. Cliquez sur Browse pour choisir le nom et l'emplacement du fichier exporté, via l'explorateur

Windows®.
3. Renseignez les différentes propriétés du document (taille de la feuille, titre du document, auteur etc...).
4. Cliquez sur Export.

Voir aussi...

Imprimer

Gestionnaires des mises en page

Gestionnaire des styles du tracé

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Imprime présentations

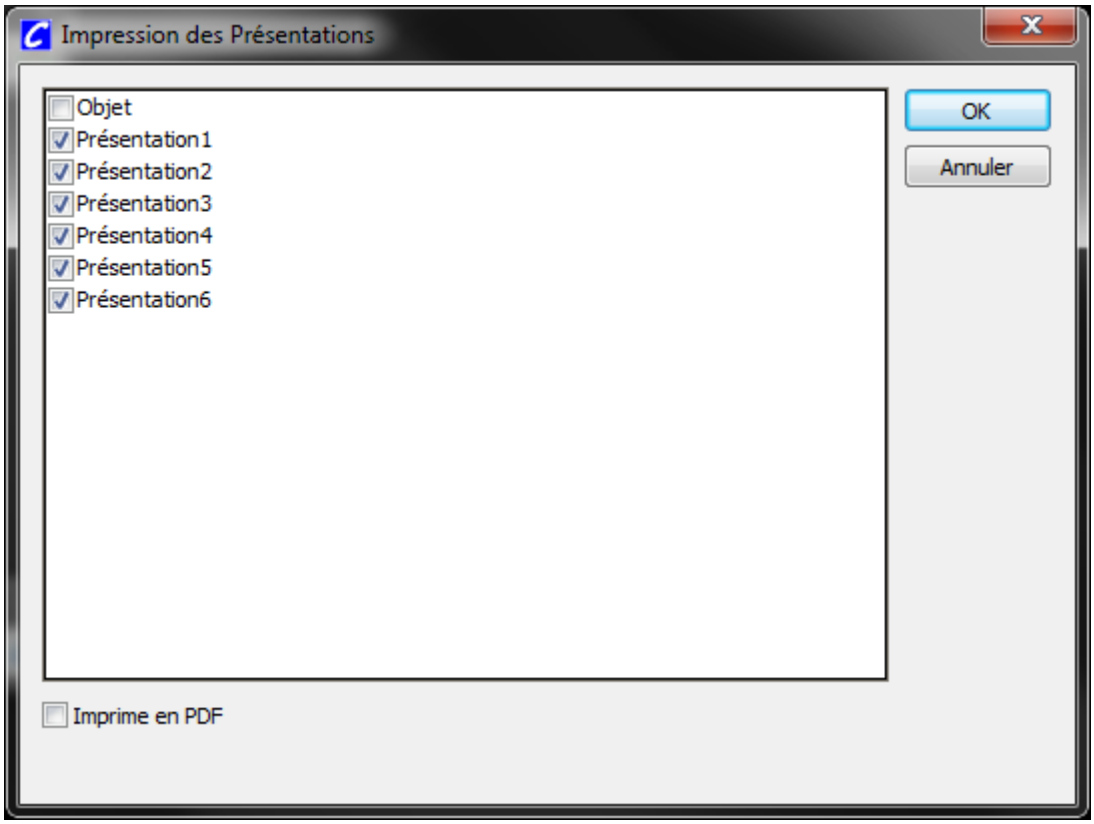
Menu : Technique > Imprime présentations...

Ligne de commande : *imppres*

Cette commande vous permet d'imprimer en lots les présentations à condition que la mise en page soit déjà faite . Vous avez le choix soit avec l'imprimante déclarée, soir directement en PDF®

Présentations

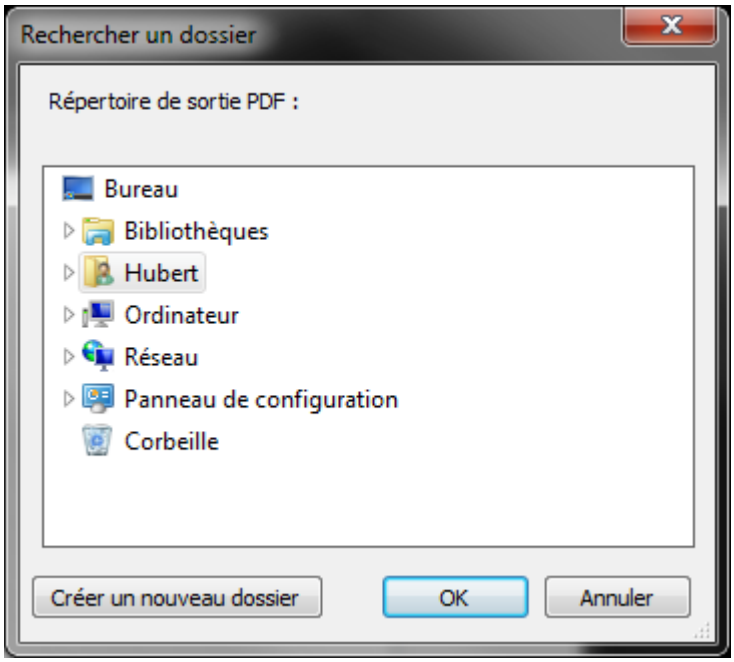
La fenêtre suivante apparaît:



Il suffit de cocher les cases devant le nom des présentations que vous désirez imprimer

Imprime en PDF

Au moment où vous cliquez sur OK, vous serez invité à choisir le dossier de destination des PDF.



Voir aussi...

Imprimer

Gestionnaires des mises en page

Gestionnaire des styles du tracé

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Imprime Vues enregistrées

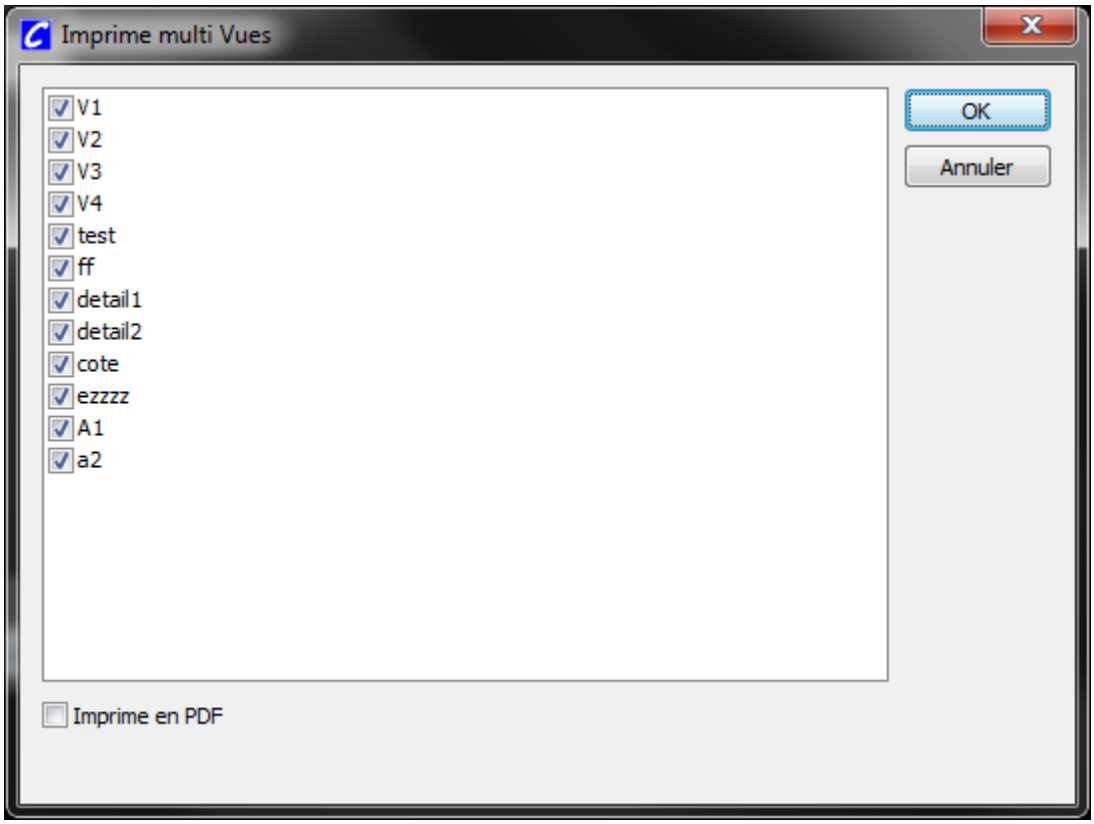
Menu : Technique > Imprime vues...

Ligne de commande : *impvues*

Cette commande vous permet d'imprimer en lots les vues enregistrées à condition que la mise en page soit déjà faite . Vous avez le choix soit avec l'imprimante déclarée, soir directement en PDF®

Présentations

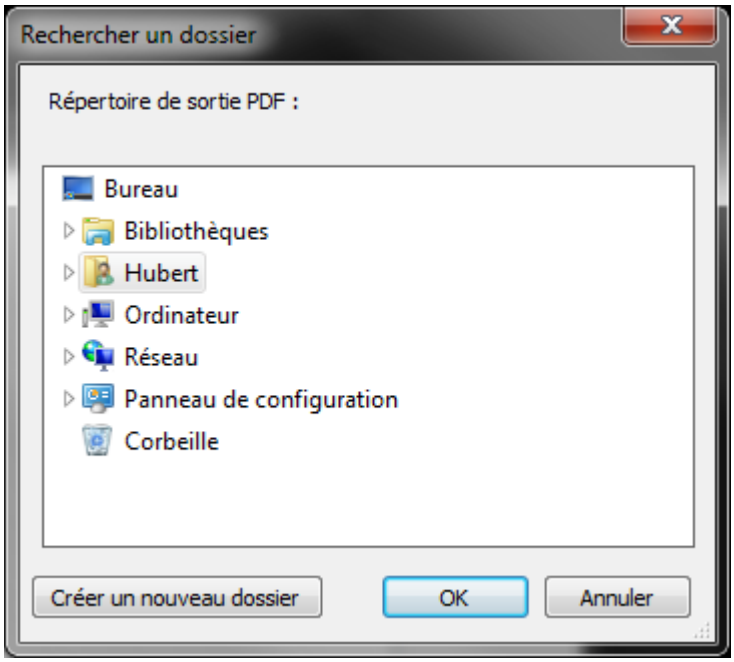
La fenêtre suivante apparaît:



Il suffit de cocher les cases devant le nom des présentations que vous désirez imprimer

Imprime en PDF

Au moment où vous cliquez sur OK, vous serez invité à choisir le dossier de destination des PDF.



Voir aussi...

Imprimer

Gestionnaires des mises en page

Gestionnaire des styles du tracé

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ligne de repère

Barre d'outils : Cotation > Ligne de repère

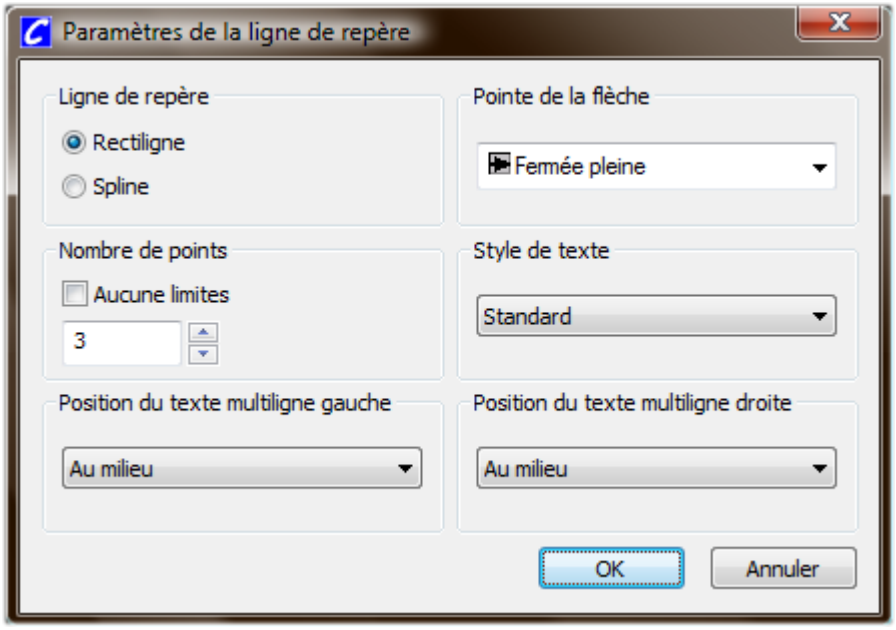
Menu : Cotation > Ligne de repère

Ligne de commande : *Irepererap* ou *_qleader*

Cette commande vous permet d'annoter votre plan, par la création d'une polyligne ou d'une spline comportant un texte à son extrémité.

Mode d'emploi :

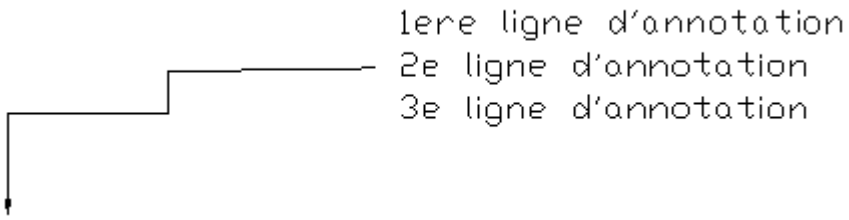
1. Indiquez le premier point de votre ligne de repère
ou Tapez Enter si vous souhaitez paramètrer votre ligne de repère.
La boîte de dialogue suivante apparaît alors:



Vous pouvez alors choisir le type de flèche, la position du texte etc ...
Une fois le paramètrage terminé, tapez sur Enter.

2.Indiquez les points suivants de votre ligne de repère, tapez Enter lorsque vous avez fini de dessiner la ligne.
Si vous avez spécifié un nombre de points pour la ligne, vous passerez automatiquement à l'étape suivante dès que ce nombre sera atteint.

3.Spécifiez la hauteur du texte qui se trouvera à l'extrémité de la ligne de repère.
4.Tapez le texte d'annotation. Tapez sur Enter vous passer à la ligne suivante.
5.Lorsque vous avez fini, tapez deux fois sur Enter. Tout apparaît alors à l'écran.



Pour modifier votre ligne de repère:
Une fois votre ligne de repère créée, elle est composée de deux objets distincts: la ligne et le texte multiligne.
Vous pourrez les sélectionner et les modifier, de manière habituelle, distinctement l'un de l'autre.

Voir aussi...

Texte multiligne

Spline

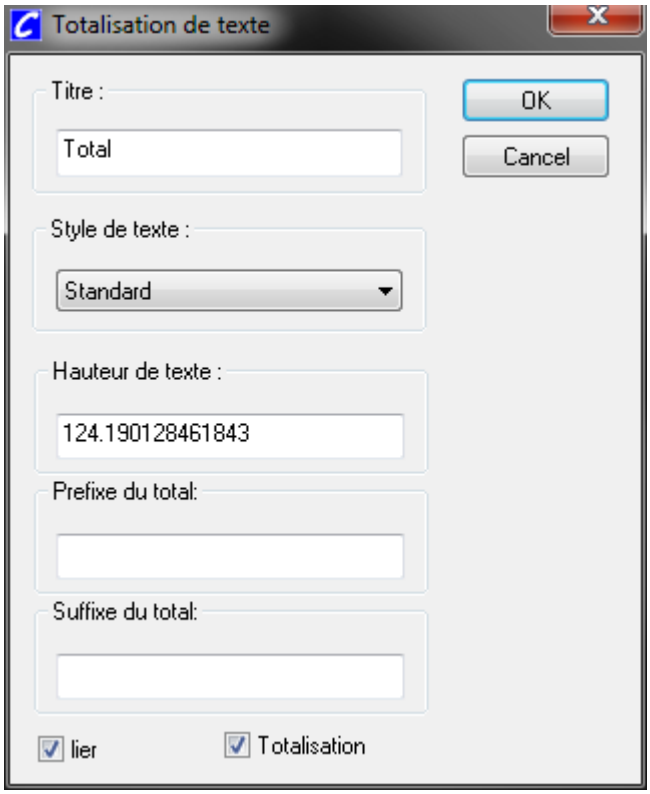
Polyligne

Cotation

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Totalisation

Menu : Technique > Totalisation...



Totalisation Textes

Menu : Technique > Totalisation...> Textes

Ligne de commande : *tottxt*

Cette commande permet de sélectionner divers textes, Mtexte ou des Polytext (objets polyligne qui affichent en continu leur suface et leur titre), afin de les reporter et les additionner.

Au moment de la valdation de la case de dialogue, il vous sera demandé de cliquer un point à l'écran. A ce moment Cadidesk® recopie tous les textes sélectionnés, et en fonction des options cochées dans la case de dialogue, fera des liens et la totalisation des textes.

Totalisation Cotes

Menu : Technique > Totalisation...> Cotes

Ligne de commande : *tottxt*

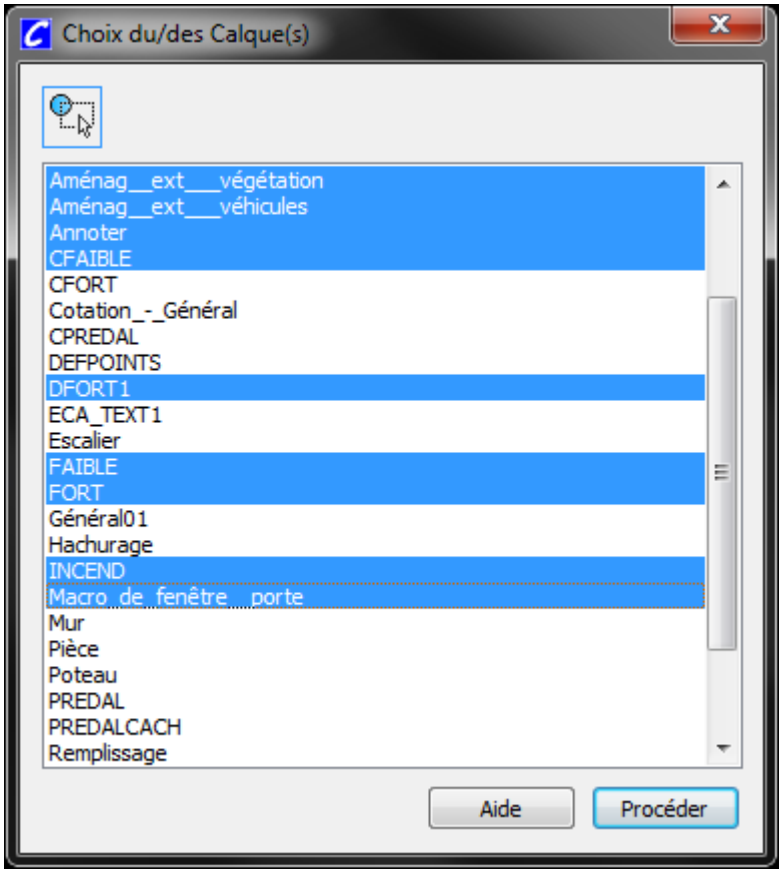
Cette commande permet de sélectionner plusieures cotes pour les additionner.

Au moment de la valdation de la case de dialogue, il vous sera demandé de cliquer un point à l'écran. A ce moment Cadidesk® recopie tous les textes de cotes sélectionnées, et en fonction des options cochées dans la case de dialogue, fera des liens et la totalisation des textes.

Linéaires par calque(s)

Menu : Technique > Totalisation...> Linéaires par calque(s)

Ligne de commande : *totcalque*



Cette commande fera la totalisation

1. par calque des longueur trouvées. (Seul les lignes arcs, polylignes (y compris les polytext et les talus) sont pris en compte.

2. des lignes précédentes.

Mise à jour lien

Menu : Technique > Totalisation...> Mise à jour lien

Ligne de commande : *tottxt*

Chaque texte de la commande tottext possède un lien avec son original. Lien que vous mettez à jour avec cetta commande. (si vous voulez mettre tous les liens à jour, il vaut mieux utiliser la commande suivante Mise à Jour total).

Mise à jour total

Menu : Technique > Totalisation...> Mise à jour total

Ligne de commande : *tottxt*

Chaque total possède un lien avec les textes de la totalisation. Liens que vous mettez à jour avec cetta commande. .

Voir aussi...

talus

Polytext

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

MLigne

Menu : Dessin > Multiligne

Barre d'outils : Dessin > Multiligne

Ligne de commande : *Mligne*

Description:

Une multiligne est un objet composé d'une suite de segments parallèles (maximum 17) , dont chacun a pour extrémité l'origine de celui qui le suit.

A la différence de lignes mises bout à bout, la multiligne forme, une fois créee, un seul et même objet.

Paramètres courants: justification = Nulle, Echelle = 25, Style = STANDARD

Spécifiez un point de départ ou [Justification/Echelle/Style]:

Point de départ (par défaut)

Spécifie le point de départ de la multiligne.

Spécifiez le point suivant:

Cliquer tant que vous voulez des points suivants

Spécifiez le point suivant ou [annUler]:

Si vous créez une multiligne avec deux segments ou plus, un message comportant l'option clore s'affiche.

Spécifiez le point suivant ou [Clore/annUler]:

Echelle

Facteur d'échelle <valeur actuelle>

Le facteur d'échelle multiplie les valeurs de décalage définies dans le style.

Justification

Enter le type de justification [Dessus/Nulle/dEssous] <valeur actuelle>

La multiligne change de position par rapport au curseur.

Haut

le point le plus à gauche de la multiligne est sous le curseur.

Nulle

le point au centre de la multiligne est sous le curseur.

Bas

le point le plus à droite de la multiligne est sous le curseur.

Style

Style de multiLigne <valeur actuelle>

Indiquer un des styles créés ou importés dans votre dessin.

Vous aurez toujours la possibilité de changer de style plus tard en utilisant la palettes des propriétés

Voir aussi...

Gestionnaire des styles de multiligne.

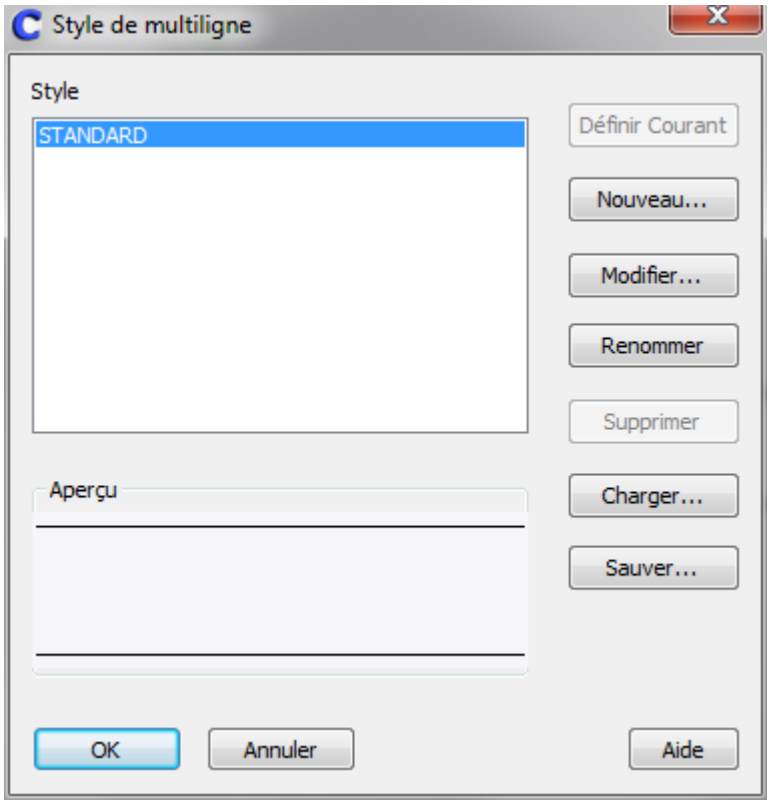
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Style de Multilignes

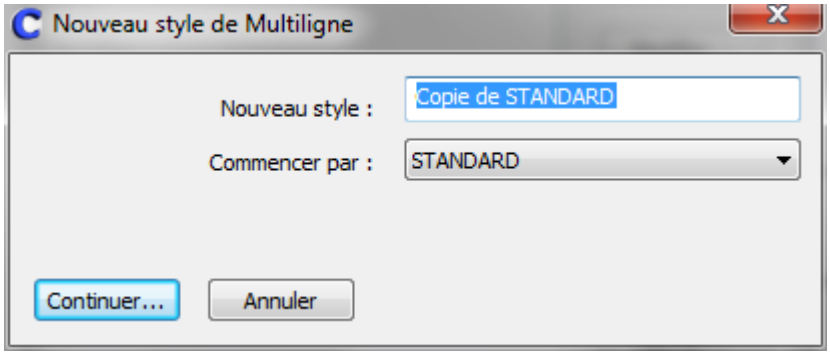
Menu Format : Style de Multilignes

Ligne de commande : mlstyle

Affiche les styles des multilignes. Modifie les styles existant. crée de nouveaux styles.

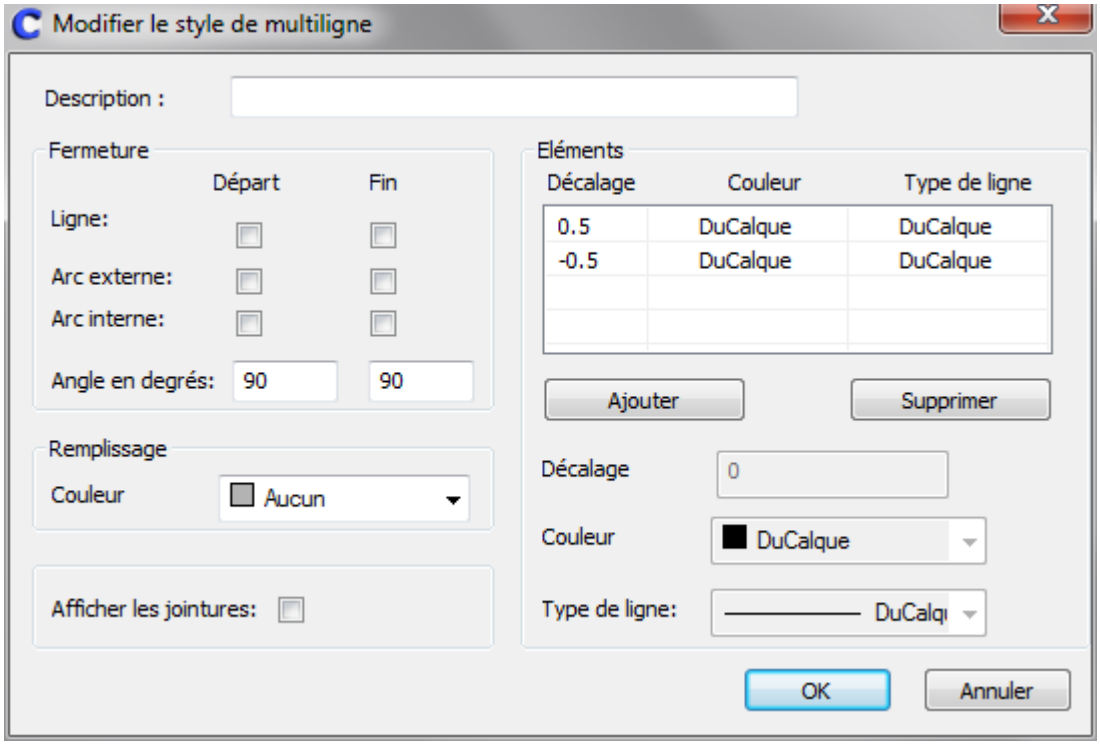


Nouveau



Donner un nom acceptable(sans caractères spéciaux ni espace), pour dégriser le bouton continuer....
Il sera créé un style de multiligne à partir de celui choisi dans le menu déroulant.

Modifier



Description

Description du style (maximum 255 caractères).

fermeture

Permet de définir le type de fermeture de départ et de fin.

Remplissage

Permet de définir la couleur de fond de la multiligne.

Afficher les Jointures

Permet d' afficher ou de cacher les jointures au sommets de la multiligne.

Eléments

Gestion des élément (segments).

Ajouter

Ajoute un segment.

Supprimer

Supprime le segment sélectionné.

Décalage

Modiie le décalage du segment sélectionné.

Couleur

Modiie la couleur du segment sélectionné.

Type de ligne

Modiie le type de ligne du segment sélectionné.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Palette d'outils

Menu: Outils > Palette > Palette d'outils

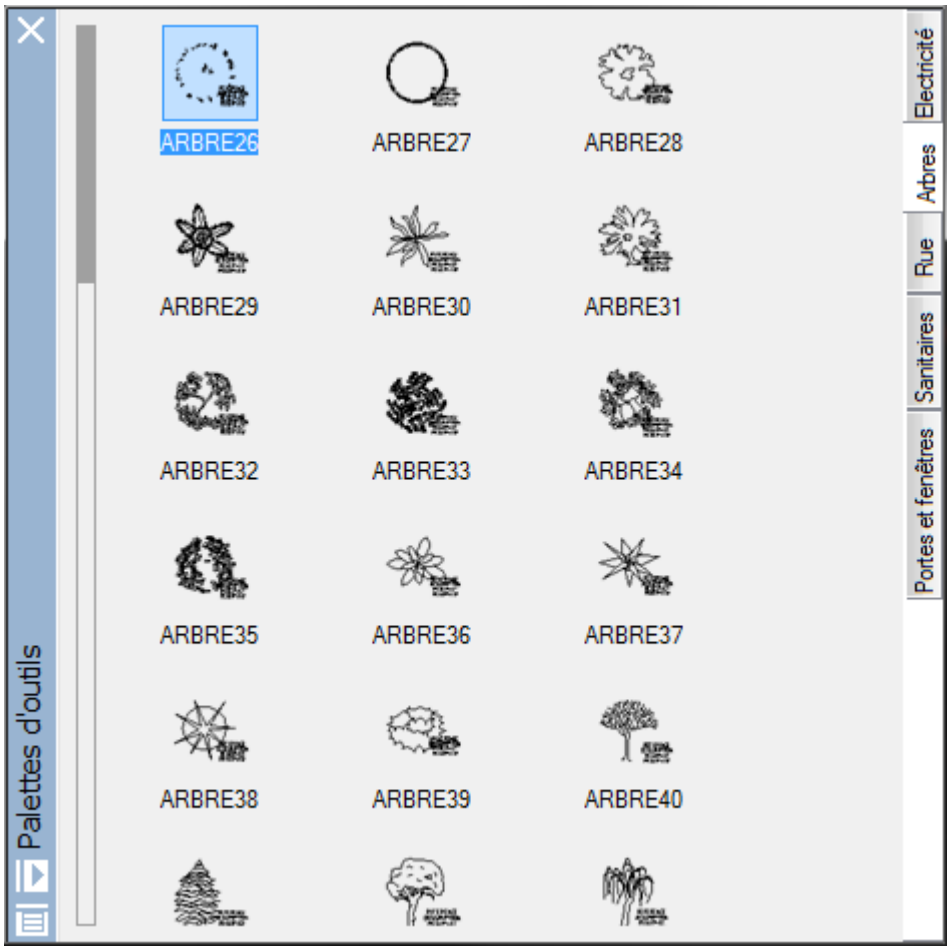
Ligne de commande: *Paletteoutils*

Barre d'outils: Standard > Paletteoutils

Description:

Cette commande permet d'inserer facilement des blocs dans votre dessin.

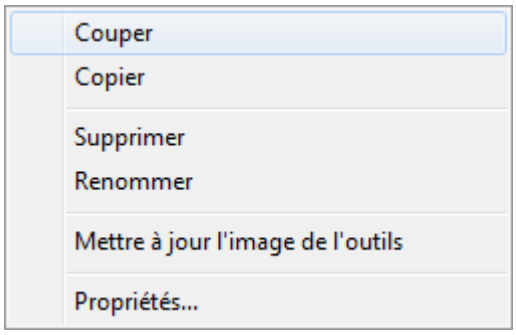
Palette



Apres avoir lancé la commande, il suffit de sélectionner le bloc à ajouté.

Clic droit de la souris

Sur un symbole



Couper

Transfert l'élement dans le presse-papier afin de pouvoir le coller après dans une autre palette.

Copier

Copie l'élement dans le presse-papier afin de pouvoir le coller après dans une autre palette.

Supprimer

Supprime purement et simplement l'élement.

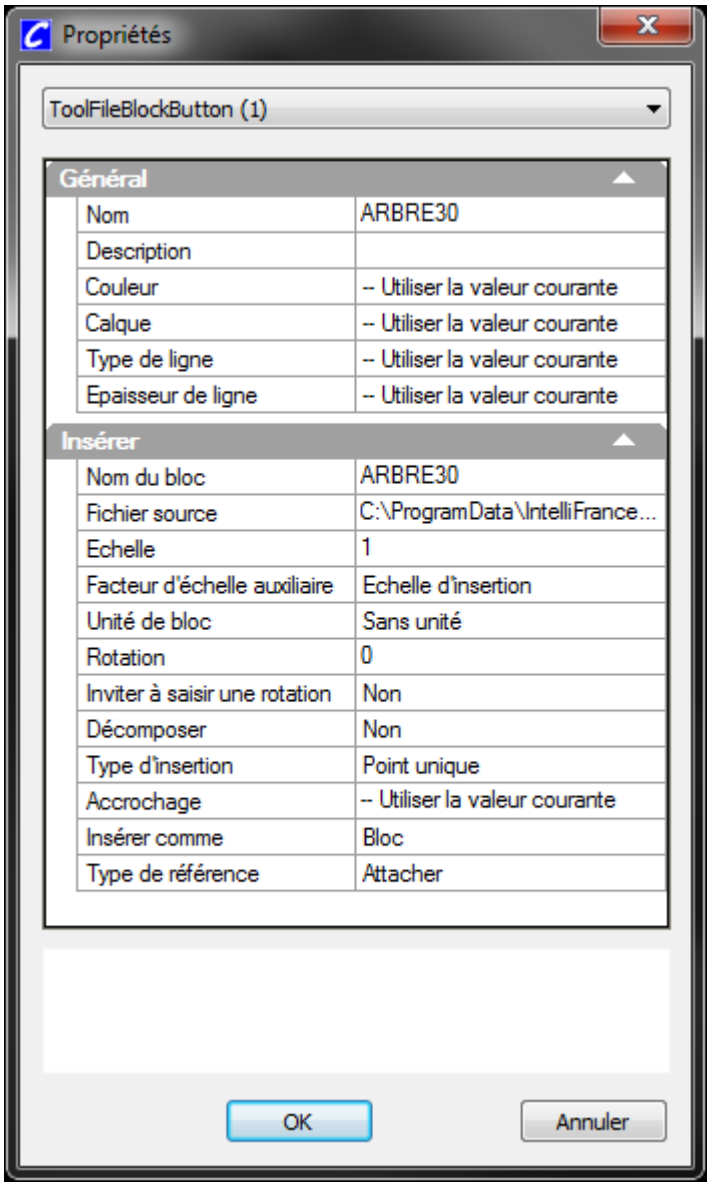
Renommer

Renomme l'élement sans changer le nom interne du bloc.

Mettre à jour l'image de l'outils

Cadidesk reconstruit l'image dans la palette à partir du bloc existant.

Propriétés...



Cadidesk vous permet de modifier les propriétés de chaque élément de la palette:

Nom

Renomme l'élement sans changer le nom interne du bloc.

Description

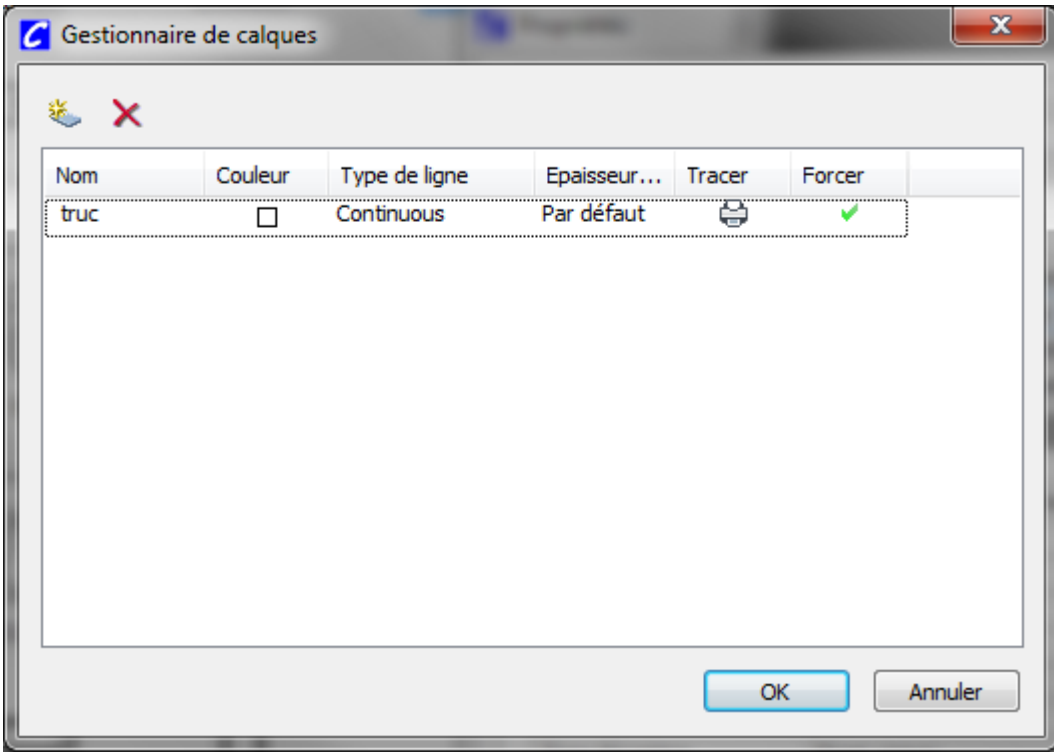
Ajoute un commentaire à l'élément.

Couleur

Choix de la couleur dans une liste déroulante de la référence de bloc dans le dessin.

Calque

Choix du calque dans une case de dialogue.



Sur la barre sytème du côté

Clic gauche de la souris

Sur un symbole

Spécifiez le point d'insertion ou [PointdeBase/Echelle/X/Y/Z/Rotation/PEchelle/PX/PY/PZ/PRotation]:

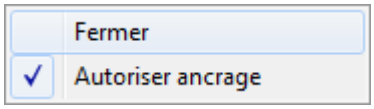
Cadidesk passe dans la commande: -inserer

Sur la barre sytème du côté

sur la fleche

La flèche devient et la palette d'outils comme toutes les palette Cadidesk est vérouillée en position ouverte. Un clis sur cette double flèche remet la palette comme avant, c'est à dire qu'elle s'enroule ou se déroule en fonction de la présence de la souris

sur l'ancrage



Cette zone de menu vous permet soit de fermer la palette d'outils, soit de décider si celle-ci est ancrable sur le côté ou pas.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

PolyTexte

Menu: Technique > Polyligne texte

Ligne de commande: *polytext*

Barre d'outils: Technique > Polytexte

Description:

L'objet polytext est un objet composé d'une polyligne et de deux textes.

Le premier texte affiche en permanece la surface de la polyligne associée, le deuxième est le titre que vous avez rempli dans la palette des propriétés.

Pour construire un polytexte il suffit d'avoir construit au préalable un polyligne.

Sélectionnez une polyligne :

vous choisissez la polyligne

Position du texte:

Spécifiez un point à l'écran

Spécifiez la hauteur du texte <2.5> :

pécifiez la hauteur du texte

Vous pouvez à tout moment modifier ces paramètres dans la palette des propriétés.

Cey=t objet est sélectionnable comme texte dans la commande Totalisation des textes.

Voir aussi...

Totalisation
Polygone
Polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Purger

Menu : Fichier > Purger

Ligne de commande : *purger*

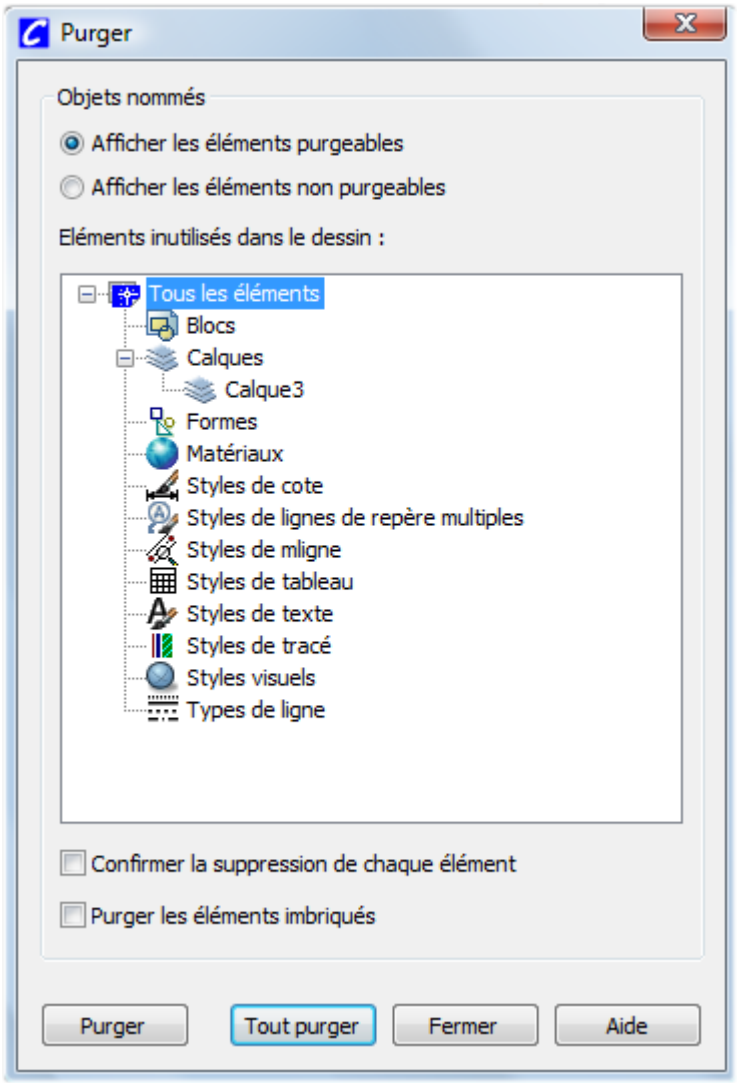
Description :

Cette commande permet de purger (supprimer) du dessin les éléments qui ne sont pas utilisés. Il peut s'agir de références de blocs, calques, styles de texte, styles de cotes ...

La case de dialogue est la suivante :

Afficher les éléments purgeables/non purgeables

Vous permet de choisir si vous souhaitez afficher dans la case de dialogue les éléments non utilisés de votre dessin (donc purgeables) ou ceux qui sont utilisés (donc non purgeables).



Eléments utilisés/inutilisés dans le dessin

Affiche les éléments demandés, par catégories.
Lorsqu'un type d'éléments contient des éléments purgeables, un plus s'affiche à sa gauche : en cliquant dessus, vous déroulez la liste des éléments purgeables de cette catégorie.
Sélectionnez un élément et cliquez sur Purger pour le supprimer de votre dessin.

Confirmer la suppression de chaque élément

Cochez cette case si vous souhaitez qu'une confirmation vous soit demandée à chaque suppression.

Purger les éléments imbriqués

Cochez cette case si vous souhaitez que les sous-éléments soient supprimés en même temps que leurs éléments parents.

Tout purger

Utilisez ce bouton si vous souhaitez supprimer tous les éléments purgeables de votre dessin.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Pyramide

Menu: Modélisation > Pyramide

Ligne de commande: *pyramide* ou *_pyramid*

Barre d'outils: Modélisation > Pyramide

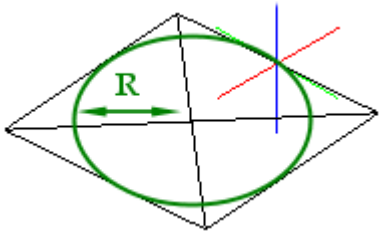
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'pyramide'.

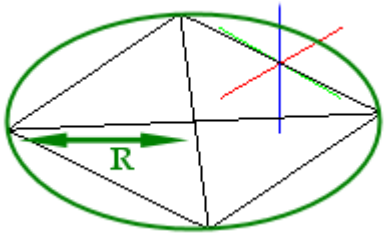
Mode d'emploi:

1. Créez le parallélépipède qui va servir de socle à la pyramide:

- *En choisissant son centre et son rayon (par défaut).*
  a. Indiquez le centre du parallèlépipède
  b. Indiquez le rayon du parallèlépipède :
  - Rayon inscrit (option Inscrit)

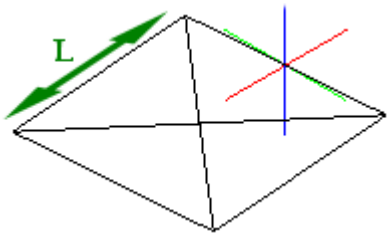


- Rayon circonscrit (option circonscrit)



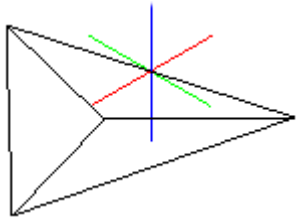
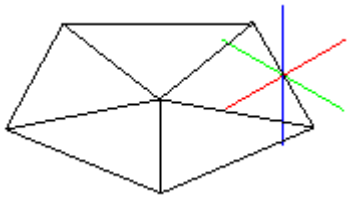
- *En indiquant la longueur des arêtes (option arête).*

  a. Spécifiez le premier point de l'arête
  b. Spécifiez l'extrémité de l'arête



- *<u>En indiquant le nombre de côtés (option côtés)</u>.*

  a. Indiquez dans la ligne de commandes le nombre de côtés souhaité.
  b. Construisez la base en utilisant l'une des options ci-dessus.

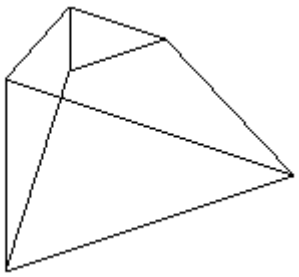



2. Indiquez la hauteur de la pyramide:

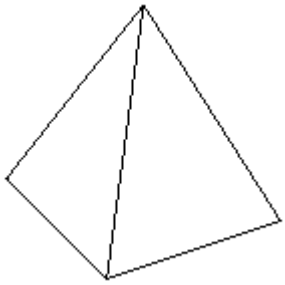
- *Dans la ligne de commandes, à l'écran ou utilisez l'une des options.*

- *<u>Option '2points'</u>:*
  Vous pourrez dessiner un segment dont la longueur sera égale à la hauteur de la pyramide.

- *<u>Option 'rayon supérieur'</u>:*
  Cette option vous permet de créer une pyramide tronquée.
  a. Indiquez le rayon du parallèlépipède qui sera au sommet de la pyramide.
  b. Indiquez la hauteur de la pyramide en utilisant l'une des options ci-dessus.



3. Vous obtenez le solide 'pyramide':



Voir aussi...

Biseau

Boîte

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Grouper/dégrouper

Barre d'outils : Modification > Grouper / Dégrouper

Menu : Modification >Grouper / Dégrouper

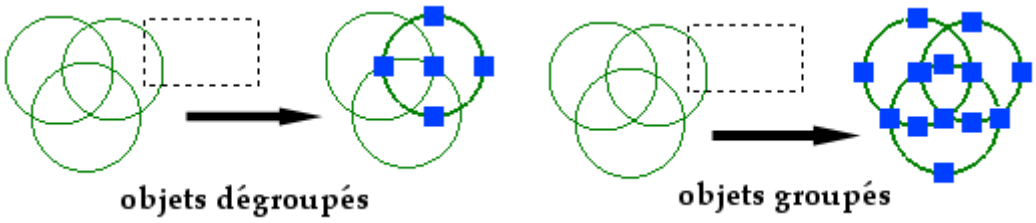
Ligne de commande : *rgroupe* / *rdgroupe*

Raccourci : Menu déroulant du clic droit lors d'une sélection.

Description :

La commande grouper permet de créer des groupes de sélection : lorsque des objets sont groupés, la sélection de l'un d'entre eux les sélectionne tous. La commande dégrouper annule l'effet de la commande grouper. Les objets redeviennent sélectionnables individuellement.

Mode d'emploi:
1. Sélectionnez les objets à grouper / le groupe d'objets à dégrouper.
2. Tapez sur Enter.



Voir aussi...

Sélection

Créer un bloc

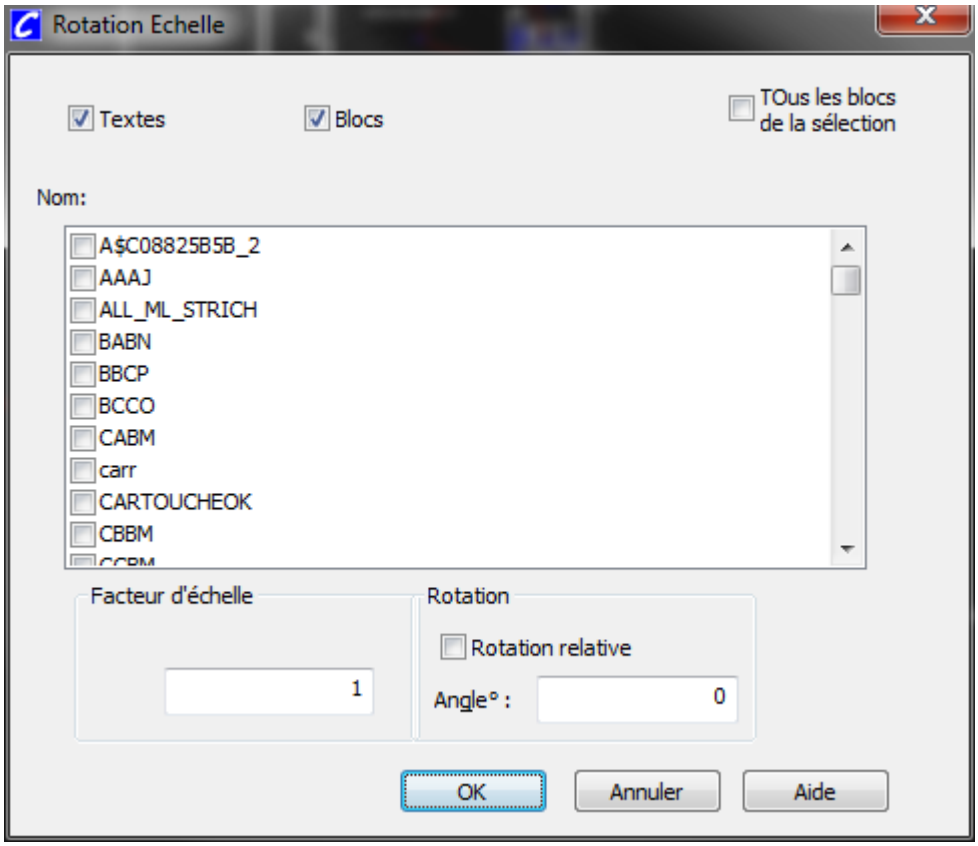
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Rotation / Echelle multiple

Menu : Technique > Rotation / Echelle multiple

Ligne de commande : *REbloc*

Affiche une case de dialogue pour faire tourner ou mettre à l'echelle des textes ou des blocs.
Chaque action est appliquée sur chaque objet en prenant son point d'insertion comme base .



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Gestionnaire de récupération du dessin

Menu : Fichier > Gestionnaire de récupération du dessin

Ligne de commande : *recupdessin*

Description :

Cette commande est utile dans deux situations :

Arrêt involontaire

Lorsque le programme CadIdesk a été arrêté involontairement (bug, coupure de courant ...) : dans ce cas, la case de dialogue s'affiche automatiquement à l'ouverture de CadIdesk.

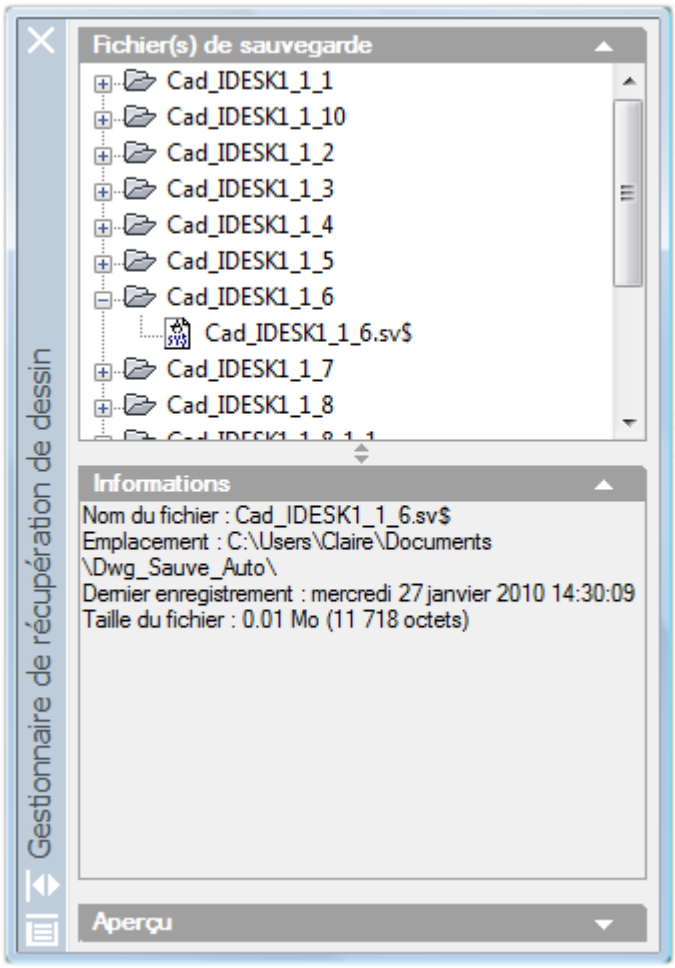
Besoin d'anciennes sauvegardes

Lorsque vous avez besoin d'accéder aux diverses sauvegardes de votre dessin en cours : dans ce cas, vous lancez la commande pour que s'ouvre la case de dialogue de récupération.

La case de dialogue de récupération est la suivante

Elle donne accès à différents types de fichiers de sauvegardes:

- Fichiers .bak :
  Lorsque vous créez un dessin et que vous l'enregistrez pour la première fois en DWG, le fichier nomdudessin.dwg est crée à l'emplacement que vous avez



choisi.

A chaque fois que vous faites une sauvegarde rapide, le fichier dans l'état dans lequel il était avant cette sauvegarde est conservé automatiquement par CadIdesk au même endroit que nomdudessin.dwg, mais il est nommé nomdudessin.bak et remplace le fichier nomdudessin.bak le précédant.

- Fichiers .sv$:
  CadIdesk effectue des sauvegardes automatiques de vos documents à des intervalles de temps réguliers, dans un dossier spécifique nommé DWG_Sauv_Auto et placé par défaut dans vos documents. Ces fichiers seront nommés nomdudessin.sv$.

  Ces deux types de fichiers (BAK et sv$) peuvent être récupérés très simplement afin d'être lus par CadIdesk : il suffit de changer leur nom de mondessin.bak ou mondessin.sv$ en mondessin.dwg.

  Vous pouvez changer l'emplacement des fichiers de sauvegardes automatiques dans les options générales CadIdesk.

Voir aussi...

Options

Enregistrer sous

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Region

Menu : Dessin > Region

Barre d'Outils : Dessin > Polygone

Ligne de commande :region

Description :

Les régions sont des zones 2d créées à partir de formes fermées. Les polylignes, lignes et courbes fermées sont autorisées. Les courbes comprennent les arcs circulaires, les cercles, les arcs elliptiques, les ellipses et les splines.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

---

Révolution

Menu: Dessin > Modélisation > Révolution

Ligne de commande: *revolution*

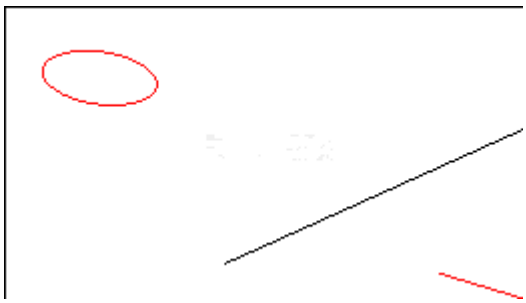
Barre d'outils: Modélisation > Revolution

Description:

Cette commande fait subir une révolution à un objet, d'un angle défini par l'utilisateur.
Si l'objet est ouvert, l'objet crée par la révolution sera une surface.
Si l'objet est fermé, l'objet crée sera un solide 3D.

Mode d'emploi:

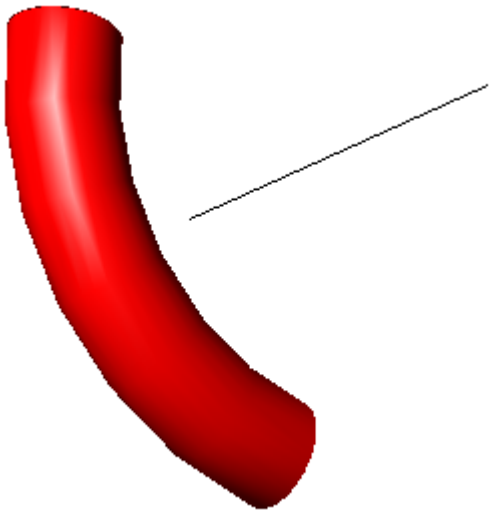
1. Sélectionnez le ou les objet(s) auxquels vous souhaitez faire subir une révolution, puis tapez ENTER.



2. Définissez à l'écran, par le point de départ et le point final, l'axe autour duquel sera effectuée la révolution.

3. Indiquez dans la ligne de commandes l'angle de rotation.

4. Vous obtenez l'objet final:
(Ici avec un angle de 90 degrés).



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Découper

Menu: Modélisation > Découper

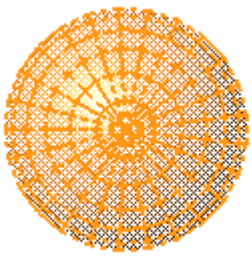
Ligne de commande: *_slice* ou *section*

Description:

Cette commande permet de diviser des objets existantes ou de découper une partie de ces objets selon des plans déterminés.

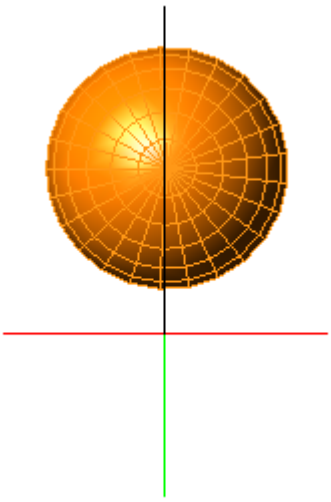
Mode d'emploi:

1. Sélectionnez le ou les objet(s) que vous souhaitez découper (ici une sphère), puis tapez ENTER.



2. Indiquez le plan de section (que suivra la découpe).

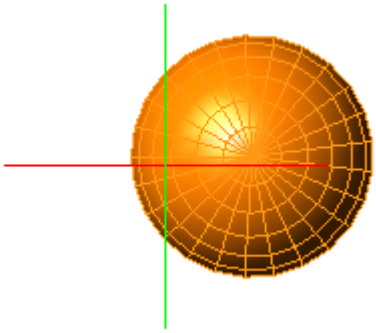
- *Par deux points(par défault).*
  Dans ce cas, vous indiquez deux points de l'axe par lequel passe votre découpe, le plan étant aligné à la vue utilisateur.



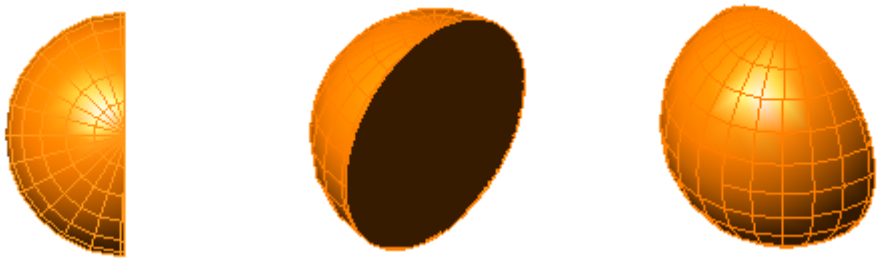
- *Suivant un objet 2D (Option Objet planaire)*
  Le plan de découpe est celui d'un objet 2D (cercle, ellipse, arc etc...).
  Sélectionnez l'objet 2D concerné et tapez sur Enter.
  Exemple avec un cercle:

- *Par trois points (Option 3points)*
  Le plan de découpe est celui que vous définissez en indiquant 3 points, à l'écran ou via la ligne de commandes.

3. Indiquez à l'écran quel côté de votre objet vous souhaitez conserver après la découpe (en cliquant de son côté su plan).
OU choisissez l'Option 'Garder les deux côtés', afin que l'objet soit simplement séparé en deux objets distincts.



4. Vous obtenez votre objet découpé.



Voir aussi...

Union

Soustraction

Intersection

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Soustraction

Menu: Modélisation > Soustraction

Ligne de commande: *soustraction* ou *_subtract*

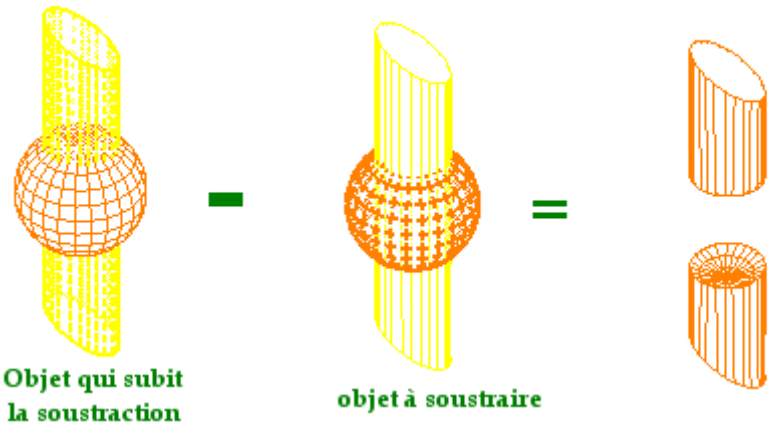
Barre d'outils: Modélisation > Soustraction

Description:

Cette commande permet de faire des soustractions de solides.

Mode d'emploi:

1. Sélectionnez les objets auxquels vous souhaitez soustraire d'autres objets. Tapez Enter.
2. Sélectionnez le ou les objet(s) à soustraire. Tapez Enter.
3. Vous obtenez le ou les solide(s) qui sont le résultat de la soustraction.



Voir aussi...

Union

Intersection

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Sphère

Menu: Modélisation > Sphère

Ligne de commande: *sphere*

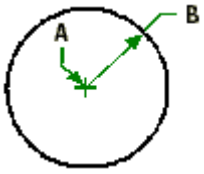
Barre d'outils: Modélisation > Sphère

Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'sphère'.

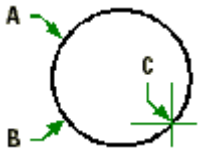
Mode d'emploi:

Dessiner une sphère en déterminant le centre et le rayon (option par défault).



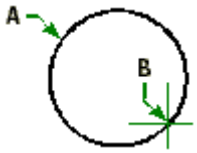
A. Déterminez le centre de la sphère.
B. Déterminez un second point indiquant le rayon de la sphère(un autre point par lequel passe la circonférence de la sphère) en entrant une valeur ou en determinant un point sur l'écran.

Dessiner une sphère en déterminant trois points sur la surface de la sphère (option 3P).



A. Déterminez le premier point sur la surface de la sphère.
B. Déterminez le second point sur la surface de la sphère.
C. Déterminez le troisième point sur la surface de la sphère.

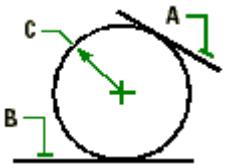
Dessiner une sphère en déterminant deux points sur le diamètre (option 2P)



1. Indiquez un premier point du diamètre de la sphère.

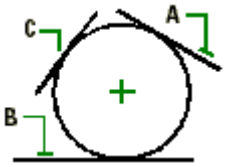
2. Indiquez un second point sur le diamètre de la sphère.

Dessiner une sphère en déterminant deux points de tangence et le rayon (option Ttr)



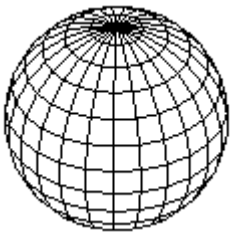
A. Sélectionnez la première entité que vous voulez que la sphère touche.
B. Sélectionnez la seconde entité que vous voulez que la sphère touche.
C. Déterminez deux points indiquant le rayon de la sphère.

Dessiner une sphère en déterminant trois points de tangence (option 3PT)



A. Sélectionnez la première entité que vous voulez que la sphère touche.
B. Sélectionnez la seconde entité que vous voulez que la sphère touche.
C. Sélectionnez la troisième entité que vous voulez que la sphère touche.

Vous obtenez le solide sphère:



Voir aussi...

Cône

Cylindre

Tore

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Supprime Lignes dupliquées

Menu : Technique >Supprime Lignes dupliquées

Ligne de commande : *supduplic*

Supprime les lignes dupliquées. Si vous avez plusieurs milliers de lignes dupliquées le programme peut tourner plusieurs minutes!!!

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Tore

Menu: Modélisation > Tore

Ligne de commande: *tore* ou *_torus*

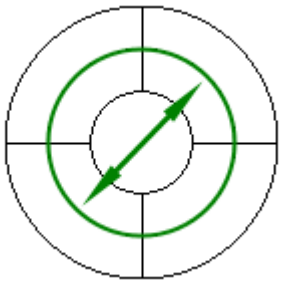
Barre d'outils: Modélisation > Tore

Description:

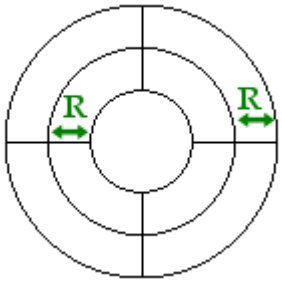
Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'tore'.

Mode d'emploi:

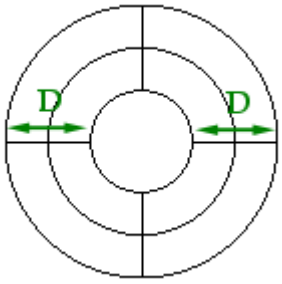
1. Créez le cercle qui formera le centre de votre tore, en utilisant l'une des options de création de cercle:
Voir l'aide cercle.
Ce cercle a pour centre celui de la tore, et son diamètre passe par les centres des cercles qui composeront l'anneau de la tore.



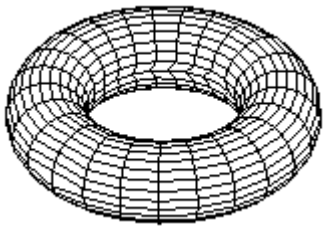
2. Indiquez le rayon de l'anneau de la tore.
ou utilisez l'option '2points' pour indiquer ce rayon en dessinant un segment dont la longueur est égale au rayon de l'anneau.



ou utilisez l'option 'diamètre' pour indiquer la diamètre de l'anneau de la tore.



3. Vous obtenez le solide 'tore' :



Voir aussi...

Cône

Sphère

Cylindre

Union

Menu: Modélisation > Union

Ligne de commande: *_union* ou *union*

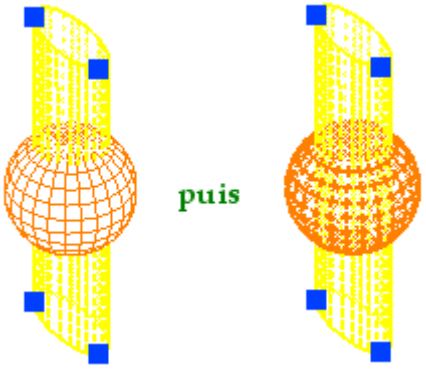
Barre d'outils: Modélisation > Union

Description:

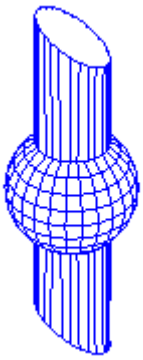
Cette commande permet d'unir plusieurs solides 3D pour en faire un seul et même objet.

Mode d'emploi:

1. Sélectionnez tous les objets que vous souhaitez unir.
Ici l'exemple est pris avec un cylindre et une sphère.
Nous les sélectionnons indépendamment.



2. Tapez sur Enter:
Tous les objets sont à présent unis, c'est-à-dire qu'ils forment le même objet 3D.



Voir aussi...

Soustraction

Intersection

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée